BEST OF 2009 – A TAVALYI ÉV LEGJOBB, LEGEMLÉKEZETESEBB JÁTÉKAI!

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MA... X360 WII PS2

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK!
OLVASS ÉS NYERJ!

40.000 FT-OS NYEREMÉNYJÁTÉK

MEGÚJULT ELŐFIZETŐI AKCIÓ, AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

/O TESZT PC//PS3//X360

HALO REACH

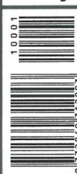
A BUNGIE UTOLSÓ HALO EPIZÓDJA ELŐZMÉNY LESZ, EGÉSZEN ÚJ TÍPUSÚ FŐHŐSSEL – SŐT, EGY OSZTAGNYI FŐHŐSSEL!

/O ELŐZETES PS3//X360

DEAD SPACE 2

ISAAC ÉS A VÉRSZOMJAS NEKROMORFOK VISSZATÉRNEK, HOGY EGY MINDEN EDDIGINÉL BRUTÁLISABB CSATÁT VÍVJANAK!

2010. január
799,-



MASS EFFECT 2

A BIOWARE MEGINT BIZONYÍT – MÁR JANUÁRBAN ELKÉSZÜLT AZ ÉV LEGMONUMENTÁLISABB, LEGHANGULATOSABB SZEREPJÁTÉKA!

TESZTEK

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES // RESIDENT EVIL: DARKSIDE CHRONICLES // DRAGON BALL: RAGING BLAST // FINAL FANTASY CRYSTAL BEARERS // MODERN WARFARE REFLEX // SCENE IT 3 // LEGO ROCK BAND // PLANET 51 // RUNAWAY 3 // DIVINITY 2 // CLASH OF HEROES // NINJA BLADE


KING ARTHUR


SPLINTER CELL CONVICTION


ALAN WAKE


PRINCE OF PERSIA







Impresszum

576

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Társszerkesztő: Takács Gábor
(wilson@576.hu)

Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)
Web- és borítódesign: Szűcs Richárd

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126



SZIASZTOK!

Mindenkinek kellemes regenerálódást kívánunk az ünnepi hajtás, zabálás és családlátogatások után – és a remek játékkínálat kellő segítséget kínál ehhez. Bizony, a 2010-es játékfelhozatal legendás lesz, olyan, amit utána hosszú évekig fogunk emlegetni; és akkor a ma még nem ismert őszi sztárokat még nem is vettük számításba. Mivel annyi remek játékkal lesz dolgunk, amit észben tartani nem kis munka, egy külön összeállítással készültünk, amelyből mindent megtudhatsz az idei év legnagyobb durranásairól – köztük olyan újonnan bejelentett játékokról is, mint a Dead Space 2, a Medal of Honor-újragondolás, vagy éppen az új Prince of Persia.

Gigantikus cikksorozatunk mellett kiosztjuk a tavalyi év legjobbjainak járó elismeréseket is – és ahogy egy éve, úgy most sem a mindenhol máshol megtalálható kategóriákra koncentráltunk, reméljük e szándékunkat értékelitek!

Tesztek terén sincs szégyenkeznivalónk – igaz, ezért főként a jól időzítő kiadók felelősek. Gyakorlatilag minden platform kapott valami klasszikusnak, de minimum élvezetesnek ígérkező programot: mindegy, hogy a Mass Effect 2-ben küzdöttünk furcsa idegen lények ellen, egy új típusú Final Fantasyban verekedtünk napestig, vagy Sanghaj egyre romosabbá váló utcáin kalandoztunk egy haverunkkal, az biztos, hogy unatkozni – sőt, aludni – nem volt sok időnk. És valószínűleg nem is lesz, hisz megannyi újdonság már itt kopogtat az ajtón. Egy biztos: játékosként talán minden idők legjobb korszakát élhetjük meg!

Jó játékot!

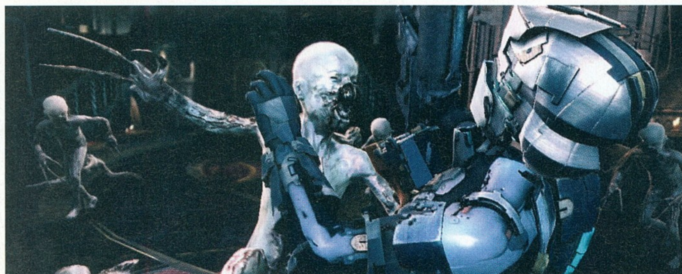
Grath

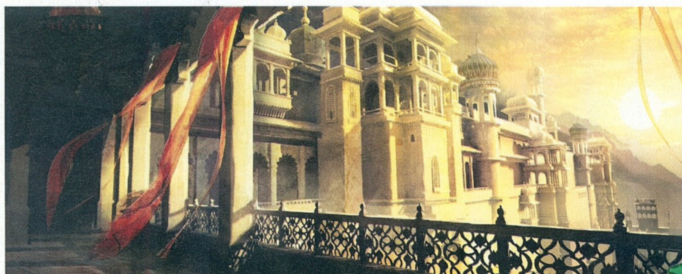
576 KBYTE 15.SZÁM 2010. JANUÁR

tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA













576 TESZTEK

csevegő

vélemény kritika odamondja világos őszinte szókimondó beszól szemtelen merész



PSP, Steam és majmok. Változatos hónap

Helló!
Már többször is írtatok a PSPgo-ról, és érdeklődnék, hogy ez miért nem kapható nálunk? Úgy értem Nem csak nálatok, de úgy az országban sem árulnak belőle, pedig hardvereknél ilyet még nem tapasztaltam. Voltam karácsonykor a cseheknél is, és ott sem volt – pedig azt olvastam, hogy Európában is megjelent. Mi a fene töténit?
Dagna
Igen, a PSPgo októberben tényleg megjelent Európa legtöbb nyugati országában. Több oka is van annak, hogy nálunk nem kapható a gép, és ebből az egyik a magas ára – alig valamivel kerül kevesebbe, mint egy PS3, ami azért elég durva ár-teljesítmény arány. Egy másik dolog, hogy a legtöbb közép-európai országban hivatalosan még nem elérhető a PSN boltrendszere, és mivel PSPgo-ra csak így lehet játékot szerezni, ez gyakorlatilag egy olyan gépet jelent, amire nulla, azaz nulla játékot lehet elérni. Nemrég pár hétig volt nálunk egy PSPgo, és bár a kütyü nem rossz, csak az előre installált pár PSP Mini programot tudtuk kipróbálni vele. Jelen pillanatban mindenképpen jobban jársz, ha egy PSP 3000-es gépet veszel.

Sziasztok!
Engem az érdekelne, hogy miért nem olcsóbbak a digitálisan, mondjuk a Steamről letölthető játékok, mint a boltban megvehetők. Persze, vannak néha akciók – karácsonykor meg rengeteg volt – de az új programok miért nem olcsóbbak? Nincs doboz, nincs kézikönyv, nincs lemez, nincs szállítási költség, nincs kisker-nagyker, nincs semmi, csak egy file-t kell kitenni. Nyilván a cégek is profitért mennek, és a netszámlájuk is lehet, de azért még mindig olcsóbban jöhetnek ki.
Kabo
A kérdésedet meg is válaszoltad: profitra mennek. Igaz, ugyanannyiba kerül, de sok ember számára ez nem akadály, mert így is, úgy is meg akarják venni a programot. A tendencia nem látszik változni, így kénytelen leszel a régi játékokat, akciós termékeket a digitális boltokból beszerezni...

Hi!
Komolyan tíz pont a Bayonetta? A demó alapján az ötöt sem érdemli meg... Majmok!
Secret
Köszönjük a részletes elemzést és az érvekkel alátámasztott vitaindítót. Amúgy láttuk az Avatar bemutatóját, és az alapján nem is érdemli meg a milliárdos bevételeket... ■

M&M'S NYEREMÉNYJÁTÉK Nem csak az újságban van nyereményjáték, de kiadónk, az 576 KByte boltjaiban is zajlott egy. A játék az EA és az M&M's segítségével zajlott le: minden megvásárolt EA-program mellé járt egy zacsi a csokiból, illetve egy sorsjegy, melyet kitöltve a fődíjra nyílt meg az esély. A novembertől december 20-ig zajló játékot végül Lébár Anita nyerte, neki és családjának gratulálunk az Xbox 360 Elite géphez és a hozzá járó három játékhoz (FIFA 10, NFS Shift, Dragon Age Origins)! A fődíjon kívül további 66 nyeremény került kisorsolásra, köztük 32 játékszoftver az EA-től!



NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

Mario and Sonic at the Olympic Winter Games
Wii-s veziót nyert:
Nyári Katalin, Budapest

Left 4 Dead 2
X360-as L4D2-t nyert
Bajó György, Szarvas

Tropico 3
PC-s Tropicót nyert:
Gadó Elemér, Budapest

Jak and Daxter: Lost Frontier
PSP-s Jaket nyert:
Endrődi Márton, Budapest

The Saboteur
X360-as Saboteurt nyert:
Kováts Dávid, Eger

Mindenkit megkérünk, hogy a válasz mellett **TÜNTESSE FEL IGAZI NEVÉT, CÍMÉT ÉS TELEFONSZÁMÁT** is, mert ezek hiányában még a tökéletes megfejtést sem tudjuk elfogadni. De most komolyan, többen is emiatt estek ki a nyertesek közül... A nyeremények kipostázása optimális esetben a következő szám megjelenéséig megtörténik, ha valami gond lenne, azt emailben jelezzük. Sok szerencsét!

Ezen számunk nyereményjátékai
Army of Two: The 40th Day (55. oldal), King Arthur (69. oldal), Mass Effect 2 (82. oldal)

HÍREK érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni

A HÓNAP SZTORIJA
DEAD SPACE 2

BEST OF 2009

Aki él és mozog, az 2009 végén általában listát készített, gyakorlatilag mindenről. Így tettünk mi is, négy oldalba sűrítve, hogy szerintünk mik voltak az elmúlt év legkiemelkedőbb játékai, legfontosabb hírei. Megnéztük, hogy több hónap távlatából hogyan teljesít az Uncharted 2, az Assassin's Creed, a Batman: Arkham Asylum vagy épp a Resident Evil 5.



AZ ÖTVEN LEGJOBB

Idén is összeszedtük azon játékokat, melyek lehet, hogy az év legjobbja címet nem kapták meg, de tudtak valamit, ami miatt emlékezetesek maradtak. Kiemelkedő teljesítmény a sufniból, vadító újítások a legendáktól, bátor próbálkozások az újoncoktól. Tavaly is voltak nagy csalódások és nagy meglepetések – felidézzük, hogy pontosan melyek is voltak azok!

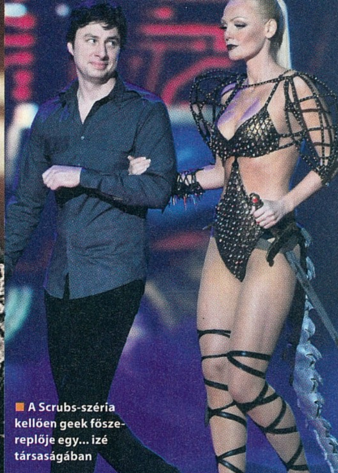


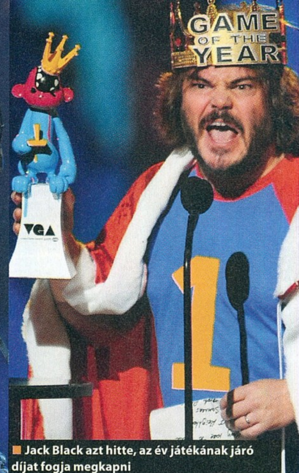
2010 LEGJOBBJAI

2008-ban azt hittük, hogy ennél már nem lehet jobb karácsonyunk – de 2009-ben a MW2 mindenkit elijesztett. Az idei év viszont maximálisan kárpótol, még soha nem volt ennyire ígéretes és ilyen méretes kínálat a videojátékok történelmében. Minden idők legvadabb tavasza grandiózus folytatásokkal, és viszonylag kevés, de annál bátrabb újonccal!




Stevie Wonder a legjobb zenés játéknak járó díjat adta át


A Scrubs-széria kellően geek főszereplője egy... izé társaságában



Jack Black azt hitte, az év játékának járó díjat fogja megkapni

SPIKE VIDEO GAME AWARDS 2009

Bár a „játékvilág Oscar-díja" leírást azért óriási túlzásnak tartjuk, az kétségtelen, hogy a csak Amerikában fogható Spike tévécsatorna által levezényelt össznépi „év játéka" választás hatalmas médiafigyelmet kap. Ez persze főként a körítésnek és a sztárok jelenlétének köszönhető, Samuel L. Jackson és Jack Black például sűrűn tűnnek fel műsorvezetői szerepben. Ráadásul, számunkra teljességgel érthetetlenül, borzalmas és/vagy ismeretlen együttesek is „feldobják" a rendezvényt, és ez odakünn nagy örömet okoz.

Idén új felépítést kapott a program: nem volt állandó házigazda, hanem minden új játékot valami híresség mutatott be, minden díjat egy másik ismert figura adott át. Így aztán az imádnivaló Olivia Wilde beszélt az új Tron-filmről, és az az alapján készülő játékról, a filmben is szereplő Jake Gyllenhaal vezette fel a Prince of Persia legújabb epizódját, és a jedimester Samuel L. Jackson beszélt az új Star Wars-játékról. Volt persze néhány – számunkra – ismeretlen figura is, de a bemutatók mindent feledtettek.

Voltak meglepő jelenetei is az eseménynek, mi például kicsit csodálkoztunk a vidám Stevie Wonder jelenlétén (a legjobb zenés játéknak, a Beatles-központú Rock Bandnek adott át díjat), és mélységesen megdöbbentünk, hogy egy nyilvánvalóan betépett Snoop Dogg vajon miért nyökögött el egy ötvar számot hatalmas truppjának közepén dülöngélve. Maguk a kategóriagyőztesek nem okoztak túl nagy meglepetést, így az sem, hogy az Uncharted 2 lett az év legjobbja!

DÍJAK 2009-BEN

Az év stúdiója
↗Rocksteady

A legjobb X360-játék
↗Left 4 Dead 2

A legjobb PS3-játék
↗Uncharted 2

A legjobb Wii-játék
↗New Super Mario Bros.

A legjobb PC-játék
↗Dragon Age Origins

A legjobb kézikonzolos játék
↗GTA Chinatown Wars

A legjobb letölthető játék
↗Shadow Complex


Perzsia Hercege, civilben. Ő jelentette be az új Persia-játékot


Híres emberek – hogy pontosan kik is, azt nem tudjuk...

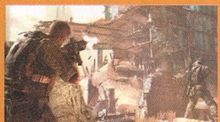
STAR WARS: FORCE UNLEASHED 2
DS, PS3, PSP, WII, X360

Minden idők legjobban fogyó Star Wars-játékának folytatása ugyanazon az úton halad tovább: Csillagok háborúja, extrém formában. Hősünk, Starkiller továbbra is világbajnok Erő-használó, két fénykardja mellett hatalmas villámokat, robbanásokat tud előidézni, ellenfelei legnagyobb bánatára.



SPEC OPS: THE LINE
PC, PS3, X360

A nyolc részt megélt Spec Ops egykor nagyon nagy király volt – és a 2K erre építve próbálja mostfeltámasztani. A homokviharok által kihalt romvárossá változtatott Dubaiban küzdünk. Célunk egy elveszett katona kimenekítése, ezt pedig gonosz terroristák, illetve a véletlenszerű módon kitörő homokviharok nehezítik.



UFC UNDISPUTED 2010
PS3, PSP, X360

A cím gyakorlatilag mindent elárul: jön a tavaly váratlanul hatalmas sikert aratott UFC következő része. Még több harcos, még több mozdulat, még jobb grafika, még több játékmód – nem forradalmat várunk, hanem végletekig csiszolt programot. Plusz egy karakter-készítő szekcióra is számítunk.



■ Mike Tyson négy... kreatúra társaságában. Akkor sem értettük, hogy mit kerestek ott, és ez utólag sem lett tisztább



■ Olivia Wilde, egyik kedvenc színésznőnk. Igen tehetséges...

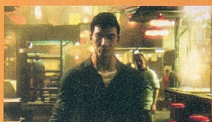


■ Claudia Black, az Uncharted 2 Chloe díjazott szinkronhangja

TRUE CRIME

PC, PS3, X360

Bár a True Crime 3-at 2006-ban elkaszálták, egy új fejlesztővel (United Front, a ModNation Racers alkotói) az oldalán Activision megint harcba indul a GTA ellen. Hatalmas, nyílt város – ezúttal Hong Kong – autós üldözések és motorozás, tűzpárbajok és hatalmas verekedések, mindez egy triád-vezér lecsukásáért.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM 2

PC, PS3, X360

A – közel sem végleges – címen kívül sokat nem tudunk róla: 2009 meglepetésjátéka mindenesetre folytatódik, Joker és Harley Quinn megint szabadon. Várhatóan ezúttal Gotham városában, egy sokkal nagyobb területen akciózhatunk, megjelenés csak 2011-ben. Pingvin nélkül ezt már nem fogjuk elfogadni!



TRON EVOLUTION

PC, PS3, X360

Az új Tron-film (érdekes módon az Tron Legacy címen fut) alapján készül a játékverzió is, méghozzá kicsit aggasztó módon a legutóbbi Turok fejlesztőinél. Amit mindenesetre várhatunk: sok fénymotorozás, rengeteg harc és Olivia Wilde tapadós-világítós latexruhában. Olyan rossz már nem lehet...



BEST OF 2010

Ismét eltelt egy év – az első teljes esztendő, amelyben a megújult 576 KByte is veled volt. Természetesen ennek megfelelően kötelességünk visszatekinteni az elmúlt 12 hónap játékaira, és megnevezni a legjobbakat, amelyek számunkra a legtöbb örömet okozták. A minden más magazinban megtalálható kategóriákra bontott elemzést idén is elhagytuk, reméljük örültök a sokkal több, változatosabb és remélhetőleg élvezetesebb díjnak.

AZ 576 STÁB KEDVENCEI

SZIGORÚAN SZUBJEKTÍV ALAPON

- GRATH PERSONA 4
- SASA UNCHARTED 2
- WILSON BORDERLANDS
- TYLER DJ HERO
- GREG5 DIRT 2
- SZATI FIGHT NIGHT ROUND 4
- LALI MODERN WARFARE 2
- LIQUID ASSASSIN'S CREED 2
- STÖKI BRÜTAL LEGEND
- KRISZ RESIDENT EVIL 5
- BÖJTÖS G BRÜTAL LEGEND
- BP ASSASSIN'S CREED 2
- STINGER METROID PRIME TRILOGY



EXTRA DÍJAK



A LEGJOBB KOOP-JÁTÉKMÓD

Ma már szinte minden akciójátékban van végtelen hullámokban támadó ellenfeleket tartalmazó extra koop-játékmód, és ezek közül a **Halo 3: ODST** Firefight-módja lett a kedvenc.

A LEGJOBB MULTIPLAYER

A **Modern Warfare 2** jött, látott és győzött – olyannyira, hogy éjjelenként a többi magyar újság kommandósaival karöltve vágunk rendet az online arénákban; és még akimbo shotgun sem kell ehhez!



A LEGJOBB KOOPERATÍV ÉLMÉNY

A **Borderlands** egyedül meglehetősen unalmas egy idő után, de egy (vagy két, három) baráttal a csapatban már csak úgy repül az idő, miközben mészárolunk és zsákmányolunk.



A LEGVÉRESEBB JÁTÉK

MadWorld

Darálógépek, baseball-ütő, tüskefalak, láncfűrész és a remek emberi darts! Mindez csak néhány a MadWorld komikusan brutális eszközei közül. Nem kell kiborulni: az egész igen vicces, a színvilág pedig egyedivé is teszi!



▲ MULTIPLAYER ▲ ▼ KÜLÖNDÍJ ▼



A LEGHUMOROSABB

Rabbids Go Home!

Gyakorlatilag minden pálya egy újabb utazás a drogon tartott őrült francia designerek agyába. Boney M, katétert lopó nyulak, ezerdecibeles visítás és egy szerencsétlen lény a wiimote-ban.

A LEGDURVÁBB BUG

Végtelen lőszer

A Modern Warfare 2 szervereit két napig egy nemi-betegségként terjedő jelenség fertőzte: örök lőszer, gyors lövés – minden fegyverrel (a gránátvetőt és az AC-130-at is ideértve!), ha beléptél egy már szennyezett szerverre. Jó móka volt, amíg tartott – igaz, a skillekre nem sok szükség volt...

A LEGJOBB ÚJ KARAKTER

Yusuf Amir



Azt hittük Brucie lesz minden idők legőrültebb GTA-karaktere, de a Gay Tony kiegészítőben megjelenő dúsgazdag fickó még nála is betegebb figura. Igaz, bikacápa-hormont nem lő az izmaiba, de amikor az arannyal borított kocsijából előkerül az arany-Uzi, amikor páncélkocsit kell neki lopni, vagy amikor az Arab Money című rapszámot énekli, nem lehet nem imádni.

MAJDNEM SIKERÜLT!

Scribblenauts

A legnehezebb rész, a minden főnevet ismerő és előteremtő szinte földönkívüli technológia megvan, de pont könnyebb dolgot, a játékmenetet sikerült elbaltázni. A folytatás zseniális lehet!



PLATFORMKÉRDÉSEK

A JÁTÉKOK VILÁGÁT KIS TÚLZÁSSAL HÁROM CÉG MOZGATJA – MIVEL A PC-NEK, MINT PLATFORMNAK NINCS GAZDÁJA, EZ A HÁROM KONZOLGYÁRTÓ. CSELEKEDETEIK, SIKEREIK ÉS KUDARCAIK FORMÁLJÁK AZ ÖSSZES TÖBBI KIADÓ ÉS FEJLESZTŐ TERVEIT, ÍGY FONTOS TUDNI, HOGY MIKÉNT IS ÁLLNAK.

Nintendo

A Nintendo továbbra is milliószám adja el gépeit, tízmilliószám játékait – a cég vitathatatlanul legsikeresebb időszakát éli. Igaz, ezt nagyrészt a „casual" játékosokra építkezve érte el, és míg minket fél óránál tovább nem feltétlenül tud lekötni egy Wii Music, egy Wii Fit Plus, vagy egy Wii Sports Resort, addig családok milliói szórakoznak ezekkel. A régi rajongókat idén elhanyagolta a japán cég: igaz, a magányos New Super Mario Bros. tényleg zseniális lett, méltó a sorozat klasszikus tagjaihoz is. DS-en már valamivel jobb volt a felhozatal, de azt azért be kell vallani, hogy ott sem a Nintendo-fejlesztésű programok miatt hordoztuk magunkkal minden útra a gépet… Jövőre minden jobb lesz: a Super Mario Galaxy 2-től világmegváltást várunk, a Sin and Punishment 2 nem hagyja Tylert aludni, és az új Metroid is érdekes lehet…

Sony

Amíg a két vetélytárs a vártnál kevesebb programot adott ki, addig a Sonynál végre beindultak a dolgok. Igaz, a PSPgo a cég eddigi legnagyobb játékipari buktája lett, de az újratervezett PS3 hihetetlenül sikeres lett – alighanem az ezt kísérő árcsökkentésnek is köszönhetően. A gép így már valahol a 30 millió eladott példány körül jár – azaz sokkal jobban teljesít időarányosan, mint elődje, a még mindig keresett PS2. A legnagyobb öröm számunkra azonban a remek játékok áradata: Killzone, Uncharted, Ratchet, inFamous és még sorolhatnánk – és jövőre fogjuk is sorolni, mert a God of War 3 és a Heavy Rain ott vannak a legjobban várt játékaink között. Ha még valahogy a PSP útját sikerülne rendbetenni (most már a PSP2-ről szólnak a pletykák), a Sony megint a csúcsra kapaszkodhatna…

Microsoft

A 2009-es év az eddigi leggyengébb volt az Xbox 360 történetében – és ez főként annak köszönhető, hogy a Microsoft saját csapatai 2010-re koncentrálnak. Az ODST és a Forza ugyan milliókat tett boldoggá, de tavaly hiányzott az exkluzív címek olyan áradata, ami a korábbi esztendőket jellemezte. Igaz, idén minden másként lesz, mert a Halo Reach-től a Fable 3-ig, az Alan Wake-től az új Splinter Cellig terjed a csak 360-ra megjelenő játékok listája. Aztán ott van a mozgásérzékelő kamera, a Natal, a legnagyobb kérdőjel a mai játékvilágban. Vagy oltári, bukta lesz belőle, vagy példátlan sikersztori – köztes utat nem nagyon tudunk elképzelni… Azonban száz szónak is egy a vége a jelenleg 39 millió eladott gép környékén járó Microsoftnak keményen kell dolgoznia azon, hogy elfelejtsük az idei felhozatalt…

A LEGJOBB FEGYVER
Nuke
Ha sikerül 25 killt bármiféle hiba (értsd: elhalálozás) nélkül zsinórban elérned egy **MW2** meccsben (és be volt állítva az eszköz, amihez nagy önbizalom kell...), akkor sütheted el az atombombát – ritka, felejthetetlen látvány a mindent elpusztító fehér fény. Plusz azonnali game over...



A LEGNEHEZEBB JÁTÉK
New Super Mario Bros. Wii
Mario ugrál jobbra és előbb-utóbb eléri a pálya végét – mi ebben a nehéz? Ilyet persze csak az kérdez, akinek Mario-tapasztalatai pár Elektor Kalandor-epizódra korlátozódnak, merthogy ez a széria minden játékost megdolgoztat. A legújabb verzió pedig kiemelkedően kőkemény lett, sok szerencsét a titkos kilencedik világ előcsalogatásához…

A LEGJOBB KÜLÖNLEGES KIADÁS
Uncharted 2 Fortune Hunter Edition
Erősen korlátozott verzió – mindössze 200 darab készült belőle. A hatalmas, a fejlesztők által aláírt dobozban van egy művészeti album, egy végigjátszás, a teljes zenei anyag, valamint egy Phurba-tőr. Ja, meg a játék is ott van valahol…



FÜGGETLENSÉG NAPJA!
Machinarium
Sokmilliós büdzsé, nagykiadós támogatások nélkül is lehet sikereket elérni – erre kitűnő példa a cseh Amanita Design által készített Machinarium, az év legjobb új kalandjátéka!

▼ FOLYTATÁSOK ▼



A LEGNAGYOBB FEJLŐDÉS
Assassin's Creed 2
Gyakorlatilag mindent megvalósított, amit az első résztől csak vártunk – és még rárakott néhány lapáttal. Most már csak a kihívás hiányzik belőle egy kicsit.

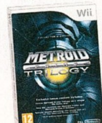
A LEGKEVESEBB VÁLTOZÁS
Professor Layton and Pandora's Box
Hajszálnyit pörgősebb sztori, de ugyanazok a fejtörők csak itt-ott kicsit átrajzolva. Ha a kezedbe nyomják, nem mondod meg, hogy ez a második rész...



A LEGNAGYOBB VISSZAFEJLŐDÉS
Gran Turismo
A GT legnagyobb vonzereje mindig is a karrier-mód volt a rengeteg megszerzendő jogsival, meghódítandó bajnoksággal. Na ezt ollózták ki a PSP-s verzióból. (Plusz a négyfős versenyek is fájtak.)

▼ KÜLÖNDÍJ ▼

EGYET FIZET, HÁRMAT KAP
Metroid Prime Trilogy
Nem akkora üzlet, mint az Orange Box, de ez a pakk is kihagyhatatlan. Az első MP minden idők egyik leghangulatosabb játéka (a folytatások sem rosszak), és Wii-irányítással csak jobb lett.



A LEGNAGYOBB MEGLEPETÉS
Red Faction: Guerilla
Fejlesztési nehézségek, lehangoló bemutatók több kiállításon – és a harmadik Red Faction végül mégis remek akcióorgia lett, rögtönzésre épülő pusztítással.



▲ KÜLÖNDÍJ ▲

A LEGJOBB SZTORI
Persona 4
Végy egy teljesen jellegtelen, abszolút nem turista-csalogató japán városkát, és helyezz ebbe egy misztikus gyilkosság-sorozatot. Az izgalmak érdekében szórj egy csapat szimpatikus és érdekes fiatalt a nyomozók szerepébe, és tedd egyedivé az egészet fordulatokkal, iskolai kalandokkal, barátkozással, és persze démonokkal, personákkal, perszónákkal és egy igen furcsa osztálykirándulással.



Hónapról hónapra

január-június

JANUÁR



a hónap játéka Killzone 2 (9.7)

a hónap híre A Sony és a Microsoft sajtónyilatkozatokban vesztek össze azon, hogy melyikük is a piacvezető, az iparág igazi gigásza. Közben Satoru Iwata és a Nintendo vezérkara fuldokoltak a pénztengerben.

a hónap leghülyébb híre Brit tudósok egy kísérlete szerint a Tetris elmulasztja a poszt-traumatikus stresszbetegséget. Más brit tudósok hevesen támadták őket, mondván a kísérlet egy tudománytalan baromság volt.

FEBRUÁR



a hónap játéka Persona 4 (9.5)

a hónap híre A gazdasági válság begyűrűzik a sebezhetetlennek tartott játékiparba is. Az első szélnek eresztett csapat az Ensemble; a kegyetlen aktussal még utolsó játékuk megjelenését sem várta meg a Microsoft.

a hónap leghülyébb híre Brit tudósok „felfedeztek" egy új bőrbetegséget, amelyet az órák hosszat tartó kontroller-markolás eredményezhet, és a kórt Playstation palmar hidradenitisnek nevezték el. A kezelés: kontrollertelenül töltött tíz nap.

MÁRCIUS



a hónap játéka Resident Evil 5 (9.5)

a hónap híre A GDC-n bemutatkozott az OnLive rendszer, amely a játékok forradalmi megújítása lehet. A lényeg: nem a gépeden játszol, hanem egy szerveren, és a képernyőn csak az eseményeket látod valós időben.

a hónap leghülyébb híre Az angol EÜ-minisztérium kampányt indított a tunyaság ellen egy plakáttal, ami arra figyelmeztet, hogy a sok videojáték korai halálhoz vezethet. A Sony azonnal perelt, hisz a képen egy PS3-kontroller volt.

ÁPRILIS



a hónap játéka GTA Chinatown Wars (9.1)

a hónap híre A Duke Nukem Forever fejlesztése remekül halad, tudhattuk meg George Broussard egyik tweetjéből. Hát, 12 év után ez a legkevesebb…

a hónap leghülyébb híre Ötödik Harald, Norvégia királya megtiltotta egyik alattvalójának, hogy hivatalosan is átnevezze magát Sonic X-re. Igaz, a srác csak hat éves volt, és a király válasza szerint 18 éves korában nyugodtan próbálkozhat újra, de hát akkor is, micsoda diktatorikus lépés…

MÁJUS



a hónap játéka inFamous (8.5)

a hónap híre A Duke Nukem Forever fejlesztését leállították, a fejlesztő 3D Realms és a kiadó Take Two egy hihetetlenül vad perben estek egymásnak. A hírek szerint Duke sztorija nem zárult le, mert a fejlesztők így is el akarják készíteni a programot

a hónap leghülyébb híre Annak ellenére, hogy a THQ egy év alatt 430 millió dolláros veszteséget halmozott föl, arra volt eszük, hogy egy arany Wii-t küldjenek az angol királynőnek.

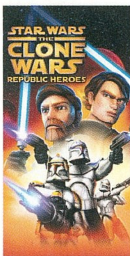
JÚNIUS



a hónap játéka The Sims 3 (9.3)

a hónap híre Mindenki mozgásérzékel: a Microsoft a kamerával működő Natalt hirdeti be az E3-on, a Sony pedig az egyelőre Gem kódnéven ismert pálcikáját mutogatja. A Nintendo megverésére nincs nagy esély.

a hónap leghülyébb híre A Nintendo új hardvere az E3-on: Vitality Sensor, ami a feszültséget méri a testedben, és ezt remekül lehet majd olyan játékokban kihasználni, mint például a… hát, ööö… szóval idén majd ez is kiderül…



A LEGROSSZABB LICENCELT JÁTÉK

STAR WARS REPUBLIC HEROES

Láttunk már eddig is sok szemetet Star Wars-bőrbe csomagolva, de ennyire bődületesen ótvarul és lustán összerakott programhoz még nem volt szerencsénk. Óriási gond, hogy fiatal rokonaink imádták – még meg kell őket nevelni...

A LEGJOBB LETÖLTHETŐ TARTALOM

Fallout 3: Point Lookout és GTA 4: The Lost and Damned

A Fallout 3 öt kiegészítőt ért meg, amiből kettő tudott felnőni az alapjáték zsenialitásához – és ezek közül a Point Lookout volt a kedvencünk, agyvadász és pálinkafőző küldetéseivel. A GTA 4 két pakkja közül az első lett kedvencünk – hangulata, szereplői, humora és zenéje mind-mind telitalálatok!



A LEGJOBB JÁTÉK, AMI JAPÁNBAN MARADT

Inazuma Eleven 2

Foci + szerepjáték + idegenek + remek sztori. Valahogy ilyen a DS-es Inazuma Eleven. Pletykák szerint az első rész idén megjelenik, de a sokkal jobb kettesre jobb nem fellábon várni…



▼ CSALÓDÁSOK ▼

CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Az eredeti minden idők tán legjobb, filmhez készült játéka volt – a remake/folytatás viszont csak azt mutatta meg, hogy mennyire eljárt már az idő felette.



BIONIC COMMANDO

Régi klasszikus újragondolása a csúcsformában levő Capcomtól, szólt a terv. Játszhatatlan, átgondolatlan csődtömeg egy azóta csődbe is ment Grintől – mondta a könyörtelen valóság.

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Az első rész kiemelkedő, felejthetetlen alkotás volt, igazi gyöngyszem a tucat FPS-ek özönében. A folytatás pedig pontosan ilyen tucatjáték lett – nem rossz, de végtelenül átlagos.



▼ KÜLÖNDÍJ ▼

A LEGJOBB TERMÉKTÁMOGATÁS

Valve

Háború a Soldierek és a Demomanek között, botok, új pályák, kasztújragondolások, új játékmódok – és ez csak az, amit a PC-s Team Fortress 2-játékosok kaptak tavaly ingyen…



VISSZATÉRÉS A HALÁLBÓL

Need for Speed Shift

Ezt nem is kell elemezni: míg a Carbon, a ProStreet és az Undercover a sírba vitte a sorozatot, a Shift majd' minden rajongót visszatérített az NFS-hez.



A LEGJOBB REMAKE

BATTLEFIELD 1943

Oké, ez nem 100%-ig a BF42, de így is bearanyozta a nyarunkat. A klasszikus térképek és az új fizikai motor kombinálása pompásan sült el. Várjuk a BF 1944-et…



Hónapról hónapra
július-december

JÚLIUS



a hónap játéka Overlord 2 (8.7)

a hónap híre Alig terjedt el a világon Michael Jackson halálhíre, a Battlefield Heroesban máris meg lehetett venni az énekes híres klipekben viselt ruháit.

a hónap leghülyébb híre Az EA és az UFC vezetése összebalhézott, még fizikai erőszakkal való fenyegetések is elhangoztak a vitában. Az eredmény? Nem lesznek UFC-sztárok az EA új játékában (vagy ha szerepelnek, UFC-tagságuk szűnik meg).

AUGUSZTUS



a hónap játéka Dirt 2 (93)

a hónap híre A Sony bejelenti a karcsúsított PS3-at a GamesCom kiállításon. Ám ahogy korábban a PSPgo ügyénél is történt, a képek már napokkal korábban kint voltak a neten…

a hónap leghülyébb híre A Nintendo szabadalmaztat egy felfújható nyerget, amivel a jövőbeni lovaglós (illetve elefántoglós, unikornoglós, bikagolós) játékokban szerezhetünk majd élményeket. Sajnos hivatalosan még nem jelentették be, de nagyon várjuk.

SZEPTEMBER



a hónap játéka Batman Arkham Asylum (8.8)

a hónap híre A Tokyo Game Show sok újat nem hozott, de kipróbálhattuk a WipEout HD-t 3D-ben – és ez állítólag jövőre minden PS3-játéknál elérhető lesz. Igaz, ehhez Sony Bravia televízió kell majd a tervek szerint...

a hónap leghülyébb híre A Tecmo Koei a világ nagy örömére bejelenti a Ninja Gaiden Sigma 2 fő újítását: ha mozgatod a PS3-kontrollert, a csajok melle ennek megfelelően fog rezegni, „lengedezni" a játékban is.

OKTÓBER



a hónap játéka Uncharted 2 (9.6)

a hónap híre Megjelenik a PSPgo és hatalmasat bukik. X360-on debütál a SkyPlayer, és egy nappal ezután egy programhiba miatt vissza kell vonni.

a hónap leghülyébb híre Az amerikai belbiztonsági szervek Wii Balance Boardokkal vizsgálják, hogy az átvilágított személyek mennyire izegnek-mozognak – és aki túl sokat ficeg, azt külön, részletesen is átvilágítják. A tervek idén válhatnak valósággá sportstadionokban és repterekeken.

NOVEMBER

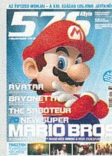


a hónap játéka Modern Warfare 2 (9.3)

a hónap híre A MW2-n kívül gyakorlatilag nem létezett semmi. Botrányok, felháborodások, petíciók, kritikák mindenütt – nem is értjük, hogy hetek alatt hogy lehetett eladni tízmilliót. Ja, igen, megvan: a multi zseniális!

a hónap leghülyébb híre A brit haditengerészet PSP-kkel oktatja a tengerészeket, az FBI PS3-akat összekötve töri fel pedofil-hálózatok jelszavait, az angol GCHQ (a titkosszolgálatokat felügyelő szerv) pedig Xbox Live-on toboroz ügynököket.

DECEMBER



a hónap játéka Bayonetta (10)

a hónap híre Az partiajánlónkban is bemutatott VGA díjátadón temérdek teljesen új játékot jelentettek be, köztük a Force Unleashed, a Spec Ops, a Batman folytatásait, vagy éppen a következő Rock Bandet.

a hónap leghülyébb híre Mark Ecko bejelenti: a Macbeth alapján akar egy mészárlós-fejlevágós játékot készíteni.

A hülye hírek összegyűjtésében az Eurogamerre támaszkodtunk



A LEGJOBB EREDETI ZENE
Wet

Oké, nem teljesen eredeti, mert ugyan nagy részét Brian Lebarton írta, de vannak létező együttesektől (Gypsy Pistoleros, Corpse Show Creeps stb.) is számok. Sebaj, imádtuk, ha a játékot nem is.



A LEGJOBB LICENCELT SOUNDTRACK
Brütal Legend

Száznál is több szám, a metál nagymestereitől. Igaz, van néhány dudva is, de hát egy soundtracknek, amiben van Emperor és Manowar, mindent megbocsátunk!



A LEGJOBB ZENE ZENÉS JÁTÉKBAN
DJ Hero

Nem techno, nem rap, nem hip hop, nem rock – hanem ezeknek pontosan a metszéspontja. Zsenialitás a világ legjobb DJ-itől – egy fantasztikus műanyaghangszerrel!

A LEGNAGYOBB CSAVAR EGY RÉGI RECEPTEN
Demons' Souls

Japán RPG: színes világ, gyerekkarakterek, játékmenet helyett sokkal inkább hosszadalmas sztori. A Demons' Souls minden ilyen (vagy bármilyen) klisét nélkülöz, így lehetett a legjobb, legfurább jRPG, cirka a Lost Odyssey óta!



MERT VALAMILYEN DÍJAT MUSZÁJ ADNUNK NEKI!
Resident Evil 5

Noha sok szempontból tagadhatatlanul visszalépés (egyszerűsödés?) a Resi 4-hez képest, de a játék ettől függetlenül élvezetes volt kooperatív-módban – és az Uncharted 2-ig ennél szebb programmal sem találkoztunk.

▲ ZENEI DÍJAK ▲ ▼ ONLINE REMEKEK ▼ ▲ KÜLÖNDÍJ ▲

A LEGJOBB VILÁGHÁBORÚS HANGULAT
Killzone 2

Igen, a helghastok nácibbak voltak, mint akárki a Wolfensteinben vagy a Saboteurben – és a háború komor világa is a Killzone-ban jött át igazán.



A LEGJOBB LICENSZELT JÁTÉK
Batman: Arkham Asylum

Ismeretlen csapatnál az egyik, játékformában mindig is sikertelen képregényikon. Minden készen állt a teljes csődhöz, de valahogy a Rocksteadynek sikerült a lehetetlen: remek lett az Arkham Asylum!



XBOX LIVE ARCADE
Trials HD

A Shadow Complex is jó volt, de a barátainkkal való versengésre építő Trials HD mindent vitt tavaly. E díj mellett több kontrollerünket is, annyira bitang nehéz tud lenni néha…



PLAYSTATION NETWORK
Shatter



Falbontogatás, új ötletek garmadájával – és zseniális zenei anyaggal – megbolondítva. Reméljük lesz folytatás, mert mostanra már minden pályát legyűrtünk.

WIIWARE
Swords & Soldiers

Oldalra scrollozó stratégiai játék a Grim Grimoire stílusában – csak jobban! A WiiWare eddigi legjobb játéka – lemezen is megállná a helyét.

MEGVOLT?


PS3 X360

BRÜTAL LEGEND
Akció-stratégia a metálborítók világában; mi imádtuk, ha van ízlésed, te is. Nagy kár, hogy ekkorát bukott a pénztáraknál…
A meghatározó pillanat: Már az intro felejthetetlen, és a játék innentől egyre csak jobb lesz.


PSN

SHATTER
Talán az első igazi fejlődés a „falbontogatós" stílusban az eredeti Breakout óta. Trükkös főellenfelek, irányítható labdák.
A meghatározó pillanat: A kilencedik és tizedik világok meghódítása. Ha sikerül...


DS

HENRY HATSWORTH
Nem tudjuk, kinek jutott eszébe a platformjátékokat keresztezni a Luminesszel, de remek ember volt!
A meghatározó pillanat: a küzdelem Banson ellen – amikor a bothangú fickó fahangon áriázni kezd, az több, mint durva!


PS3 X360

FIFA 10
Minden idők legjobb focijátéka.
A meghatározó pillanat: ha egy fordulatos meccsen az utolsó pillanatban sikerül egyenlítened, majd a hosszabbításban végül nyerned is. Ugye, Threepwood, te is élvezted azt a 4:3-at, mint én?


PSP

PIXELJUNK MONSTERS DLX
A PS3-as eredeti kibővített, felturbózott verziója, amely továbbra is egyediségével és bájával hódít.
A meghatározó pillanat: amikor az utolsó pályát is sikerült „szivárványosra" teljesíteni.


X360

FORZA MOTORSPORT 3
Bőven voltak hiányosságai, de a lényeg stimmelt: a versenyek izgalmasak és élethűek voltak.
A meghatározó pillanat: a kitalált Montserrat Extreme pálya, online mód hét haverral, mindenki tuningolt Ferrarikkal.


PC PS3 X360

COD: MODERN WARFARE 2
A sztori borzalmas és rövid, de a Spec Ops és főleg a zseniális multiplayer naponta milliókat ragad magával – minket is.
A meghatározó pillanat: amikor először lősz el egy nuke-ot. Mi még nem élhettük át ezt…


PC PS3 X360

NEED FOR SPEED SHIFT
Nincs város, sztori, rendőrös üldözések – van viszont remek látvány és izgalmas versenyek.
A meghatározó pillanat: amikor az első előzetesben elolvastad, hogy az EA szerint is szar volt az utóbbi pár rész.


PC PS3 X360

DIRT 2
Talán a legkevésbé szimulátor a Colin McRae-sorozatból, de a legszórakoztatóbb.
A meghatározó pillanat: amikor sikerül a saját avatarodat felakasztani a visszapillantóra, hogy az ott libegjen az orrod előtt.


PC PS3 X360

BORDERLANDS
A fejlesztés nem ment könnyen, de ez az RPG-elemekkel és random fegyverekkel megspékelt FPS igazi kooperatív élmény.
A meghatározó pillanat: amikor rájössz, hogy nem marketing-szöveg a millió fegyver.


PC PS3 X360

OPERATION FLASHPOINT 2
Sokakat idegesít a realizmust megcélzó játékmenet, de megvan ennek is a varázsa. Főleg négyen…
A meghatározó pillanat: amikor az első küldetésben 500 méterről pofánlő egy mesterlövész; és te meghalsz, nem továbbmész…


PS3, X360

ASSASSIN'S CREED 2
Minden van benne, ami az első részből hiányzott: remek sztori, millió érdekes küldetés és persze felbérelhető szajhák.
A meghatározó pillanat: amikor méreggel, pénzszórással és felbérelt banditákkal káoszt szítasz.


PC

EMPIRE TOTAL WAR
A földgolyó a játszótered, mindent megtehetsz – feltéve, ha sikeresen vívod meg az olykor ötfrontos háborúkat is.
A meghatározó pillanat: az első tengeri csata, viharban – monitoron is riasztó a látvány.


PS3

RATCHET: CRACK IN TIME
Monumentális platformjáték, millió fegyverrel, új ötlettel, remek grafikával és sok humorral!
A meghatározó pillanat: Clank időmanipulálós, önklónozós fejtörői – főleg a játék vége felé, ahol már elég sokat kell kombinálni.


DS

MARIO AND LUIGI 3
Mario Bowser beleiben – és ez nem a game over, hanem a játék indulása. Akció-RPG, egy teknős hasában, meg a külvilágban.
A meghatározó pillanat: gyakorlatilag bármelyik Bowseres párbeszéd ide sorolható.


PSN

FLOWER
Nincs időlimit, ellenfél, fegyver – csak a szél, ami a virágokban rejlő erőt kelti életre. Költőinek hangzik? Az is – és ez remek dolog!
A meghatározó pillanat: az utolsó pálya, ahol a természet mindent legyőz!


PC X360

LEFT 4 DEAD 2
Első ránézésre nem sokat változott, de a gyakorlatból kiderül: ez egy teljes értékű folytatás.
A meghatározó pillanat: a Hard Rain pálya, amikor hirtelen kitör a vihar a mezőn. Csak a villámfény mutatja meg a zombik százait!


PC

DRAGON AGE: ORIGINS
Történet terén nem a Bioware legjobbja, de akinek oldschool RPG kell, az jobbat nem talál.
A meghatározó pillanat: bármelyik sikeres csata egy sárkány ellen. Még feltápolt csapattal sem lesz sok esélyed a trófeára...


PS3

INFAMOUS
Semmiből jött, és mindenkit lenyűgözött – akinek a pocsék demó alapján nem ment el a kedve tőle.
A meghatározó pillanat: a lélekgyötrő választás: melyik tornyot mented meg a játék végén. Nincs jó döntés…


PC PS3 X360

BATMAN: ARKHAM ASYLUM
Az utóbbi évek gyalázatos szereplése után fordult a kocka: a Sötét Lovag az év egyik legjobb játékában kapott főszerepet!
A meghatározó pillanat: Scarecrow szakaszai, ahol Batman múltja ötvöződik egy rossz LSD-trippel.


PC

PLANTS VS. ZOMBIES
A toronyépítős játékok legmókásabb képviselője. Cukinak néz ki, de az ötödik világtól igencsak bekeményít, és minden kertészképességünkre szükség lesz!
A meghatározó pillanat: Jacko, zombiformában, moonwalkozva.


PC PS3 X360

STREET FIGHTER IV
Nem csak fantasztikus látványvilága, de összetett harcrendszere is lenyűgöző.
A meghatározó pillanat: amikor megkapod az első anyázó üzenetet egy nagyon durván megnyert meccs után ellenfeledtől.


X360

HALO 3 ODST
Nem olyan monumentális, mint elődei, de az ODST így is remek élmény volt.
A meghatározó pillanat: legendary fokozat, kooperatív-mód és így nekiindulni egy pár Hunternek.


PC PS3 X360

RESIDENT EVIL 5
Bár nem sok köze van hangulatában a korábbi Resikhez, kooperatív akciójátéknak kitűnő, izgalmas és gyönyörű volt.
A meghatározó pillanat: amikor egy feltápolt karakterrel Weskert egyetlen lövéssel szeded le.


WII

RABBIDS GO HOME!
Pontosan nem is tudnánk beskatulyázni: akció, platform, de leginkább vegytiszta őrültség!
A meghatározó pillanat: üvölt a magnóból a Boney M, üvöltenek az őrült nyulak, üvölt a szomszéd, hogy halkabban röhögj...

2009 rengeteg kihagyhatatlan játékkal ajándékozott meg minket – mi az 50 legemlékezetesebbet gyűjtöttük most össze. Te mennyit próbáltál ki, játszottál végig közülük?

PC

WH40K: DAWN OF WAR 2

Kis adag stratégia, sok akcióval és halvány RPG-elemekkel; nem ezt vártuk, de ettől még a DoW2 pompásan sikerült!
A meghatározó pillanat: amikor az általad kifestett seregek learatják első online győzelmüket.

PS3 WII X360

DJ HERO

Senki nem hitt benne, sikeres sem lett, de ez az utóbbi évek első igazán újító zenés játéka.
A meghatározó pillanat: amikor ezredik próbálkozásra végre sikerül teljesítened öt csillagra azt a rühes Noisia-számot...

PS3 X360

FIGHT NIGHT ROUND 4

Ha lenne „az év izzadtsága" díjunk, azt a Fight Night kapná: a játék egész elképesztően néz ki.
A meghatározó pillanat: amikor először sikerült kiütni Tysont a híres-hírhedt G.O.A.T. nehézségi szinten.

DS

GTA CHINATOWN WARS

A GTA-k minden modernsége és változatossága a DS egyedi vonásaival ötvözve.
A meghatározó pillanat: a fenti képernyőn vezeted a szirénázó mentőautót, az alsó képernyőn pedig kiütöd a beteg szívét.

PS3 WII X360

THE BEATLES: ROCK BAND

A játék fel tudott nőni minőségben és igényességben a bandához; ennél nagyobb dícséret pedig nincs is!
A meghatározó pillanat: az első mesevilág, dreamscape láttán garantáltan leesik az állad.

PS3 X360

BATTLEFIELD 1943

A nyár slágere volt nálunk, szinte minden éjszakát a Csendes-óceán szigetein töltöttünk.
A meghatározó pillanat: amikor egyetlen rohammal sikerül Wake Island egyik csücskéből eljutni a másikra, minden bázist elfoglalva.

WII

MADWORLD

A középkori inkvizítorok modern sarjainak fejében született meg.
A meghatározó pillanat: amikor rájössz, hogy a táblákkal agyonszurkált, megcsonkolt, autógumikkal lebénított ellenfelet be lehet dobni a darálóba.

IPHONE

SPACE INVADERS INFINITY GENE

A legjobb Space Invaders-címért verseng ez a kiadás, ahol a pályák során egyre fejlettebbé válik a játék.
A meghatározó pillanat: amikor a bevezető szintek után a játék hirtelen színesbe vált.

PS3 X360

TEKKEN 6

A sztori borzalmas, az új karakterek felejthetőek, de a bunyó ugyanolyan élvezetes, mint tíz éve!
A meghatározó pillanat: amikor rájössz, hogy a kezedben levő mozdulatok még mindig ugyanazokat a kombókat idézik elő.

WII

HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

Ha a MadWorld nem létezne, ez lenne 2009 legbetegebb játéka.
A meghatározó pillanat: nem is tudjuk, hol kezdjük... a tolókocsis főellenféllel, vagy a végjátékkal, a „családban marad" szexjelenetekkel...

X360

GTA: EPISODES FROM LIBETY CITY

A világ két legjobb letölthető kiegészítője egy lemezre gyúrva.
A meghatározó pillanat: a Lost and the Damned intrója, a Gay Tony fantasztikus karakterei – no és Liberty City, kedvenc városunk...

PC

ANNO 1404

Birodalmat építünk, és megint abbahagyhatatlan. Az Anno ma már jobb, mint a Settlers!
A meghatározó pillanat: már megint hajnali öt, de a városra ráférne még egy kis odafigyelés – francnak kell az alvás!

PC PS3 X360

RED FACTION GUERILLA

A pusztításra épülő sorozat harmadik része igazi meglepetésjáték lett: ki gondolta volna, hogy a szabotőrködés ekkora élvezet?
A meghatározó pillanat: a fémolvasztó fegyverrel négy hajszálpontos lövés egy hídnak...

PS2

PERSONA 4

Minden idők egyik legjobb játéksztorija, minden idők legszimpatikusabb hőseivel.
A meghatározó pillanat: az iskolán és a harcokon kívül töltött idő a barátokkal, no és az őrült osztálykirándulás...

DS

ZELDA: SPIRIT TRACKS

Bár ugyanarra az alapozásra készült mint az előző rész, sorozat nem tud hibázni.
A meghatározó pillanat: amikor Zelda rájön, hogy a démonkirály mit is fog tenni a testével – konzolon is ritka az ilyen jelenet!

PS3

DEMONS' SOULS

Minden idők legkeményebb szerepjátékát szokni kell; de megéri, mert hihetetlen élmény.
A meghatározó pillanat: az Old Monk elleni harc – amikor te alakítod a főellenfelet, egy másik játékos sztorijában.

PS3

KILLZONE 2

Az igazi háború egy idegen bolygóért: aljas, borzasztó nehéz és hihetetlenül élvezetes.
A meghatározó pillanat: a harc a Salamun-híd elfoglalásáért – minden idők egyik legmonumentálisabb, legkeményebb harca!

PC

GEMCRAFT: CHAPTER ZERO

Flash-játék; egy magyar programozó munkája. És millió munkaóra titkolt elrontója...
A meghatározó pillanat: amikor húsz óra – ingyenes! – játék után rádöbbensz, még mindig vannak nem látott, teljes játékmódok.

DS

SCRIBBLENAUTS

A beírok-bármit-az-megjelenik-és-valósághűen-működik technológia forradalmi!
A meghatározó pillanat: amikor rájössz, hogy isten és sátán is megjelennek, ha beírod nevüket. Sőt, bunyóznak is...

PS3 X360

OVERLORD 2

Sokkal többet tud, mint elődje – a görény elf környezetvédőt például nem fogjuk elfelejteni...
A meghatározó pillanat: begyűjtöd a vidék három hercegnőjét, és kiválasztod az ágyasodat. Mint egy nagyúr!

WII

NEW SUPER MARIO BROS. WII

Nem olyan jó, mint a Galaxy, de hát ezt amúgy is kevés játékról lehet elmondani.
A meghatározó pillanat: a nyolcas világ utolsó küzdelme, Bowser végleges (?) legyőzése. Minden idők legjobb főellenfele.

PS3 X360

UFC UNDISPUTED 2009

Bebizonyította, hogy ezt a sportágat is fel lehet dolgozni
A meghatározó pillanat: amikor online sikerül végrehajtanod egy KO-t öt másodperccel a meccs megindulása után – egy ütés, és az ellenfél káromkodása.

X360

HALO WARS

Tény: ez minden idők legjobb konzolos RTS-e.
A meghatározó pillanat: valahol a játék közepe felé rájössz, hogy ösztönből irányítasz két nagyobb csapatot, fejlesztesz három bázist, és még taktikázni is van időd!

PS3

UNCHARTED 2

Az év legjobban összerakott játéka: a sztori, a karakterek, a látvány, az akció is mennyei.
A meghatározó pillanat: a vonatos pálya az indulással, az úttal, no és persze a sok küzdelemmel, az eszelősen kisikló vagonnal.

XBLA

TRIALS HD

Elméletileg rém egyszerű játék, a gyakorlatban viszont a lehető legkeményebb versengés, ami tavaly megjelent.
A meghatározó pillanat: amikor végre sikerül a nyomorult haverodat letaszítani a toplista éléről.

20 játék, ami megrengeti a világodat!

20

AZ ÉV LEGJOBB JÁTÉKAI

[ÍRTA **GRATH ÉS W**]

60 játék, amire érdemes odafigyelni!

10

Az idei év rendhagyó lesz – és ezért megintcsak a Modern Warfare 2-nek mondhatunk köszönetet. Az attól – joggal – beijedt kiadók tucatszám halasztották el programjaikat tavaszra és nyárra, így most minden idők legdurvább programáradatára kell felkészítenünk pénztárcáinkat. Meganynyi rég várt játék van erre az évre időzítve a StarCraft 2-től a Final Fantasy XIII-ig – plusz olyan vadonatúj, frissnek ható alkotások, mint a Heavy Rain vagy az Alan Wake!

Dead Space 2



Senki sem számít a spanyol inkvizícióra – és talán arra sem, hogy huszonsok év után pont az Electronic Arts lesz, aki megragadja a kreativitás zászlaját, kihirdeti a forradalmat és képviseli azok érdekeit, akiket mások évente ugyanazokkal a játékokkal akarnak tömni. Az az Electronic Arts, amely elsősorban licencekből él, nincs többé, vagy legalábbis 2007 derekán úgy tűnt, hogy 180 fokos fordulatot vesznek – a sportsorozatok és az egyéb évenkénti szériák, ha meg nem is szűntek (nincs is erre szükség), de szépen az oldalvonalra sasszéztak, hogy teret adjanak a család új tagjainak. Játékoknak, melyek új, önálló, egyedi ötleteken alapulnak, olyan kreatív robbanások, melyekből lehet, hogy rövidtávon nem lesz sokmilliárd dollár, de a minőséget és újdonságot értékelő közönséget lenyűgözik. Sajnos a hatalmas bevételek hiánya komoly gond a kiadónak – ez történt a féktelenül stílusos Mirror's Edge esetében, ez történt nemrégiben a metálzenét pixelekre álmodó Brütal Legenddel és részben ez történt a Dead Space-szel is. A játékkal, amitől kezdetben senki sem várt semmit. Túlélő horror, ráadásul az űrben? Köszönjük, haladjon tovább... sokáig ez volt mindenki véleménye. Azonban a Dead Space balzsamos, a klasszikus rémisztgetés elemeit a modern megoldásokkal vegyítő érdekes keveréke ragadós örömforrásnak bizonyult. Nem lett kiugróan sikeres, viszont megdöbbentően szórakoztató, izgalmas, tartalmas és kidolgozott volt –ritkán látni ilyen átgondolt és szinte teljes egészében hibamentes próbálkozást. És ami sikeres az miért is ne folytatódna? A Dead Space története így folytatódott: a tavalyi, fénypisztolyos játéknak aposztrofált Wii-exkluzív lövöldözés előzmény és egyben stílusváltás volt ugyan, de hitelesen mutatta be a történetet a másik oldalról. Azt a sztorit, ami messze nem ért véget az Ishimura űrhajón – Isaac, nekfomorf barátaival és a csonkolás művészetté fejlesztésével két éves kihagyás után tér vissza.

20 10 ADATLAP

kiadó: electronic arts
fejlesztő: visceral
platform: ps3, x360
megjelenés: november

A DOLOG

Gordon Freeman a két Half-Life között szundikált pár évet és úgy tért magához, mintha alig pár másodperc telt volna el – Isaac Clarke ugyanebben a cipőben jár. Igaz, őt nem egy omnipotens élőlény ragadta ki az univerzumból, hanem a megbomlott elméje. Az Ishimura legénységét megdelejező különös obeliszk, a Marker hatása alól Isaac sem menekült: nem csak a Dead Space záró képsorai, de Isaac évekkel későbbi ébredése is egyértelműsíti, hogy valami nagyon nincs rendben. Visszatérnek a furcsa víziók, megjelennek a hallucinációk és eltűnik a határvonal a valóság és a fikció között – a Dead Space 2 előszeretettel játszik majd aljas trükköket, nem csak Isaac-et, de a játékost is az őrület szélére kergetve. A játéktér ehhez mindenesetre adott: az Ishimura ugyan egy űrhajóhoz képest viszonylag nagy volt, de bányászhajó mivolta miatt messze nem tudott annyira változatos és kreatív lenni, mint a távoli jövő sci-fi ábrándjai. Még szerencse, hogy itt a Sprawl.



A Sprawl, ami se nem hajó, se nem űrállomás, se nem lakott bolygó; sokkal inkább egy rideg, acéllal bevont anyaméh a naprendszerben, a Szaturnusz egy holdjának maradványai köré felhúzva. Az indusztriális falak helyett a Sprawl egy organikus környezetet kínál, egy igazi megapoliszt, ahol a tartóelemeket, az épületeket és a helyszíneket nem egyvalaki és nem egy terv alapján rakta össze: van, ami már a kezdetektől ott volt, van, amit utólag toldoztak-foldoztak oda az ott lakók. Láttad a Babylon 5 valamelyik epizódját? Olvastad William Gibson valamelyik könyvét? Akkor körülbelül képben vagy: itt is megvannak a kormánynak fenntartott részek, a bürokratikus gépezet színterei. Megvannak a nagyvállalatok égbenyúló központjai, ahol hatalmas üveglapokkal bélelt felhőkarcolók nyaldossák az oxigénszegény környezetet. Megvan a hatalmas piactér, a plázaszerű, egymás nyakába lihegő butikrengeteg és persze megvan a nyomortelep, ahol az aljanép próbál boldogulni a szemétből kikotort maradványokból.

A tudatos építkezés egyáltalán nem véletlen, a Dead Space 2 ugyanúgy meg akarja







PÁNCÉLOS LOVAG

Isaac páncélja meglehetős fejlődésen ment át az első rész óta. Egyrészt egy stylist is elkaphatta, mert a páncél meglepően áramvonalas lett – de e mellett új trükkökre is képesek leszünk a segítségével.

A csizmába szerelt fúvókákkal zéró gravitáción tudunk manőverezni, és ugyanilyen környezetben segíti a manőverezést a hátba épített taraj.

alapozni a hangulatot és az eseményeket, ahogy a Wii-mellékszál Extraction is tette. Isaac nem utólag csöppen a balhé helyszínére és nem játszik igazságosztó szerepet – már az elején, a fertőzés felbukkanásának első jelekor is ott volt a Sprawl fedélzetén és első kézből szemlélheti meg, ahogy elterjed a pánik, a káosz és a halál. Az, hogy Isaac pontosan hogyan is került oda és mit csinál az első fejezet kórházában, nos, senki sem tudja – az viszont biztos, hogy a némaságnak és a bábszerepnek vége. Isaac leginkább az Aliens film Ripley-jéhez hasonlítható: egy harcedzett veterán, aki korábban testközelből láthatta az ellenséget és le is győzte azt. Míg az Ishimurán gyakorlatilag egyik bajból csöppent a másikba, az eseményeknek teljesen kiszolgáltatva várva a következő csapást, addig itt már felkészülten és magabiztosan küzd a vírussal, egyúttal megpróbálva egyszer és mindenkorra véget vetnia Marker általi fenyegetésnek. Nem csak egyedül, de társakkal is, vezető szerepben – Isaac az unalmas feladatokat előszeretettel passzolja le a segítőkész NPC-knek, a különleges missziókra fókuszálva, a lehető legstílusosabban kommentálva a történéseket. Szóban, szinkronizálva, a némasági fogadalomnak vége, Isaac beszél és szitkozódik. És harcol, sokat.

A FÉLKARÚ, FÉLSZEMŰ, FÉLLÁBÚ GYILKOS

A Dead Space-ben haladni az esetek többségében torokszorongató élmény volt: az Ishimura szűk folyosói által keltett klausztrofóbiára alaposan rátett a szinte folyamatos lőszerhiány, a semmiből, akár a szellőzőrendszer legmélyéből előbukkanó







ABLAK A VILÁGŰRRE A Dead Space 2 a játéktér szempontjából is előrelépést jelent. Az első rész csaknem teljesen statikus környezetével ellentétben itt lehetőségünk lesz ezt-azt széttörni, ráadásul az esztétikai élményen túl ez kihat a játékmenetre is. Pontosabban kihathat, feltéve, hogy az űrállomás világűrre néző ablakait zúzzuk be. Ilyenkor a betörő vákuum minden le nem szögezett tárgyat felkap és kiszippant a végtelen feketeségbe – ez természetesen a nekromorfok számára azonnali halállal jár. Igaz, mi is ráfaraghatunk: alig pár másodpercünk lesz, hogy a biztonsági falakat aktiváljuk a riasztó meglövésével.



ellenfelek, a teljes kiszámíthatatlanság és persze a szinte szünet nélküli akció. A Visceral az alapokon nem is változtat, de nem is hagy minden alakítás nélkül; semmiképpen nem vált stílust, nem csavarja le a nehézségi fokot és nem is csinál elfogadhatatlanul gyenge irányítást, mondván az növeli a félelem-faktort. Inkább újrakeveri az alkotóelemek mennyiségét: a Dead Space 2 kiszámított szinuszhullám mentén halad, ahol pont annyi hullámvölgy van, amennyi kell is a sok akció közé. Ahelyett, hogy mindig ott lenne benned a félsz a következő harctól, attól, hogy Isaac képes lesz-e talpon maradni, most már ott vannak azok a pillanatok, ahol az erőfölény látványos és érezhető, ahol a nekromorfoknak esélyük sincs a túlélésre, ahol a játékos úgy érezheti, hogy most aztán igazán rendet tesz a galaxisban. Ilyen és ehhez hasonló momentumból sok lesz, a narratíva megváltoztatásával, a dialógusok és az NPC-k bevonásával a Dead Space 2 számos emlékezetes pillanatot kínál majd. Ugyan ki ne szeretne egy félelmetes sebességgel száguldó szupervonat tetején araszolni, vagy egy több tíz méter magas nekfomorf gyomrában kalandozni, belülről pusztítva el a fertőzés írmagját? Az intenzitás folyamatos változtatása kényes és nehéz feladat, de az biztos, hogy a horror és a félelemkeltés alapvető eszközei a helyükön maradnak – elvégre folytatásról és nem újragondolásról van szó.

Viszont van, amikor ez nem elég: a harc továbbra is elkerülhetetlen, és még mindig a Dead Space egyik legszórakoztatóbb része. A csonkolás, a végtagok műtéti pontosságú leválasztása kulcsfontosságú maradt, ahogy az arzenál egy része is. Az első részt teljes egészében domináló plazmavágó továbbra is alapkellék, ám a Visceral okosan és meglepően játékosbarát módon kezeli a túlkínálat problémáját. Ahelyett, hogy a többi eszköz használatát az alapfegyver lebutításával idéznék elő, továbbra is meghagyják azt megdöbbentően hatékony állapotában. Az alternatíva inkább a specializáció, semmint a különleges tűzerő: a lángszóró ugyan hasznosnak bizonyult, és a pengelövőnek is megvoltak a maga szépségei, de nem nyújtottak eleget ahhoz, hogy érdemes legyen őket elővenni. A Dead Space 2 e tekintetben teljesen más – ott van például a gerely-puska, amely új dimenziót ad a csonkolásnak. Éleset, hosszút és szúrót, a csőből egy pisztolygolyó sebességével kirobbanó fémdarab szinte bárkit képes a legközelebbi falra szegezni, könnyű célpontot nyújtva a további támadásokhoz: a beépített robbanófej teátrális befejezése lehet egy hosszú küzdelemnek, de egy nagyobb voltmennyiség is hathatós támogatást nyújt.

Az új lények jóval agresszívebbek lesznek, mint a régi nekromorfok: ez a szépség például nyelvével ránt minket a földre.



A Sprawl felépítése megköveteli a kreativitást, a nagy és nyílt területeken a korábbi taktikák többsége már nem működőképes, így érdemes újakat keresni. Ott van a gravitáció intézménye: a vákuum megléte és a tömegvonzás hiánya ismerős elem az első részből, de a zéró-gravitációban való harc és közlekedés sokkal szabadabb és nyíltabb lett – az Isaac talpára szerelt apró rakéták miatt most már nem kötelező fix pontok között ugrálni, a szabad lebegéssel a továbbjutás egyszerűbb és kézreállóbb. Ez pedig a telekinézis használatáról is elmondható, az első rész kissé nyögvenyelős tárgymozgatása a múlté – a BioShock plazmidhasználatára kísértetiesen emlékeztető megoldással minden eddiginél finomabban és egyszerűbben hajigálható a felkapott tárgy a nekromorfok nyakába, remek átmenetet képezve a fegyveres harc és a különleges képességek használata között. Ebben pedig a terepnek is nagy szerepe lesz, a méretekben és a változatosságban bővelkedő Sprawl teljes rombolhatóságot ugyan nem kínál, de a játéktérre már nem mint statikus díszletre tekint – ott van az állomás felhőkarcoló-rengetege, ahol egy rosszul célzott lövés is elég ahhoz, hogy a környező üvegablakok apró szilánkokra törve robbanjanak bele a légüres térbe, a hirtelen fellépő nyomáskülönbség miatt mindent és mindenkit elszippantva.

A RAGADOZÓ

Ám ez sokaknál nem fog működni: a buta és reménytelen támadásokba bocsátkozó nekromorf család intelligens és meglepően sok trükköt felmutatni képes tagokkal bővült. Az egyik ilyen a Stalker: a nyurga,



tücsökszerű ciripeléssel kommunikáló borzalmak a velociraptorokat (legalábbis a Jurassic Parkban látott verziót) imitáló módon, általában csoportosan és lesből támadnak. Mivel gyorsan mozognak, ezért becélozni őket rettenetesen nehéz, ráadásul hajlamosak elmenekülni... ami valójában csak egy álca, a Stalkerek előszeretettel futkároznak vagy a társaikhoz, vagy maguknál sokkal nagyobb lényekhez, a lehető legnagyobb galibába sodorva Isaac-et. A folyamatos mozgásra kényszerítő és eltérő taktikák kitalálására buzdító harcrendszer miatt ez a Dead Space már nem az, amit 2008 derekán megismert a világ. 2010 eddig is remek évnek ígérkezett, szinte minden stílusban legalább egy klasszikusnak ígérkező próbálkozást ígérve, az viszont biztos, hogy ha a Dead Space 2 megérkezik, a borzongás és a félelem mértéke az egekbe szökik: túlélő horrorban talán még soha sem volt ennyire hangsúlyos a túlélés maga. Egyszer már sikerült – vajon Isaacre ismét rámosolyog a szerencse? □

2010 TOPLISTA

Tíz talán-sikeres játék

Komoly esélyük van az áttörésre...

Enslaved
A Heavenly Sword készítőinek új játéka a posztapokaliptikus kort ötvözi egy ősi kínai történettel – no meg rengeteg páros akcióval.

Split/Second
Ha már évek óta nincs új Burnout, majd a Split/Second segít az igazán agresszív autózás tudományának elsajátításában.

No More Heroes 2
Travis Touchdown visszatér, méghozzá őrültebb formában, mint bármikor előtte. Szuper csajok, elvont főellenfelek és remek látvány!

Castlevania: Lords of Shadows
Képzeld el a Castlevania hangulatát a God of War harcrendszerével és egy hatalmas nyílt világgal – reméljük, jól sül el...

Alpha Protocol
A kémes RPG még remekül is elsülhet – az a kérdés, hogy mennyit tudnak fejleszteni rajta; mert a tavaly őszi verzió csalódást keltő volt...

Dragon Quest IX
Japánban 2009 messze legjobban fogyó játéka volt. Klasszikus DQ-kaland, ezúttal kooperatív kalandozással megspékelve.

Aliens vs. Predator
Ha a hangulatot eltalálják, akkor várhatóan nem lesz gond. Különösen a multit várjuk, mert az a sorozatban mindig élvezetet volt!

Brink
FPS, új felfogásban, a multiplayer és a sztorimód összemosásával, pillanatok alatt lecserélhető képességekkel és arzenállal.

Valkyria Chronicles 2
Az egyik legjobb PS3-as játék folytatása. Igaz, ezúttal „csak" kézikonzolon, de ettől még nagyon bízunk benne!

Dante's Inferno
A tesztverzió már megérkezett, és az első néhány óra tapasztalatai alapján méltó kihívója a God of Warnak: nem olyan szép, de igen brutális!



StarCraft 2
Wings of Liberty



A három részre bontott StarCraft 2 első epizódja a terranokról, pontosabban az életét zsoldosként tengető Jim Raynorról fog szólni. A játék minden porcikája hatalmas fejlődésen ment át – nem csak az első rész, de a bejelentés óta is.

20 10 ADATLAP
kiadó: activision blizzard
fejlesztő: blizzard
platform: pc
megjelenés: nem ismert

A Battle.net rendszert, amely már az első rész online szekcióját támogatta, teljesen átalakítják: egy igazi modern netes felületet kell elképzelni, amely egy azonosító alá szervezi minden Blizzard-játékban elért teljesítményünket, achievementeket ad, no és persze lehetővé teszi az online játékot, visszajátszások megtekintését, valamint modok és pályák megvételét (csak a kiemelten jók kerülnek majd pénzbe, a többség ingyenes lesz továbbra is).



A mintegy 30 küldetésből álló sztori során Jimmel és zsoldosaival bejárjuk majd a világot, bolygóról bolygóra küzdve megbízóinkért. Mindenütt eltérő körülmények, ellenfelek, csapdák várnak ránk, de mindennek meg lesz a jutalma is: a sztori során fejleszthetjük egységeinket, épületeinket, más zsoldoscsapatokat olvaszthatunk be saját táborunkba, és még ősi xel'naga relikviákat is felkutathatunk a galaxisban. Multiban már más a helyzet: itt sokkal kevesebb egység lesz elérhető, szigorúan kiegyensúlyozott lehetőségekkel, hogy a tudás és ne a fajválasztás döntsön. Amúgy multiplayerben természetesen mindhárom faj elérhető lesz, így a zerg- és protossrajongók sem kell, hogy elkeseredjenek.

Már csak azért sem, mert a Blizzard ajándékként (vagy a sok felháborodás hatására) mellékel egy minikampányt, melyben a protossok történetének egy kis fejezetét ismerhetjük meg. Közel sem lesz benne annyi küldetés, mint a terran kampányban, nem mutatkozik be minden egység és épület, de levezetésnek mindenképpen jó lesz. Vagy inkább felvezetésnek, mert amint megjelenik a játék, jó pár hónapra biztos magába szippant majd mindenkit. □

Sajnos egy kulcsfontosságú részlet még mindig nem ismert: ez a pontos megjelenési dátum. Kicsit kételkedünk is a 2010-es megjelenésben, mert még a nyílt bétateszt indulási dátuma sincs kőbe vésve – de reméljük a legjobbakat.

Metal Gear Solid
Peace Walker

Hideo Kojima nem bírja abbahagyni. Hiába tagadta a másodiknál, hiába mondta a harmadiknál, hiába hangoztatta még a negyedik után is – ő továbbra is Metal Gear Solidot gyárt. És ez 2010-ben sem fog változni: a nagygépes Rising átcsúszik jövőre, az viszont biztos, hogy ez az év már nem lesz MGS-mentes.

A Peace Walker lehetett volna egy újabb Portable Ops-kudarc, esetleg egy AC!D-őrület, hiszen PSP-re ismert sorozatoknak igényes, tényleges folytatást nem szokás készíteni, legfeljebb mellékágat. A Peace Walker mégis megpróbálja a lehetetlent – bár sztori szerint előzmény, de minden más szempontból teljes értékű továbbgondolása a Snake Eater epizódnak. A helyszín a hetvenes évek Costa Ricája, a főszereplő pedig megint Big Boss. Costa Rica bajban van: katonasága nincs, megszállói viszont annál többen. Itt jön a képbe Big Boss és a Militaires Sans Frontiers, a későbbi részekben kiemelt szerepet kapó zsoldoscsapat, az Outer Heaven elődje. A MSF elintézi azt, amit Costa Rica nem tud, szépen, fennakadások nélkül. Legalábbis ez a terv.

20 10 ADATLAP
kiadó: konami
fejlesztő: kojima productions
platform: psp
megjelenés: május 27.

A Peace Walker komplett történetet kínál, látványos nyitánnyal, áll-leejtős fordulatokkal és egy szép kerek lezárással, ami már önmagában is hatalmas előrelépés a kusza Portable Ops után. Hát még a játékmenet: az alapok ugyan a klasszikus MGS-okat idézik, sok dolog viszont módosult, rengeteg olyan javítást és új funkciót mutatva be, ami után a sorozat rajongói már fél évtizede rimánkodnak. Ilyen a tárgylista menet közbeni elérése, vagy a Codec-diskurzusok kihelyezése a játéktérbe.

És ilyen a kooperatív-mód támogatása is. A legfeljebb négy főt támogató lehetőség leginkább a Splinter Cellhez hasonlítható: csapatalapú feladatmegoldást kínál, rákényszerítve az együttműködésre. A négyfajta Big Boss mindegyike egy területre specializálva veszi ki a részét a harctéren, így a küldetésekre bontott történet többféle kombinációban és eltérő stratégiákkal is teljesíthető. A Peace Walker minden szempontból előrelépés, PSP-játék ennyire gyönyörű még sosem volt, hordozható játék pedig ilyen izgalmas játékmenettel még nem kecsegtetett. Nem hiába: a Peace Walker vérbeli Metal Gear Solid. Olyan, melyre megérte két évet várni! □





Mafia 2



Van, amikor a csoda váratlanul érkezik: 2002-ben a Mafia megjelenésével pontosan ez történt. A sokak által tévesen GTA-klónnak hitt gengszterepos z jött, látott és győzött, elmesélve minden idők egyik legjobban megírt és előadott történetét. A nyolc évvel később érkező folytatás hatalmas feladatot vállal magára, de van annyira ambiciózus és tud annyi újdonságot felmutatni, hogy ezúttal már joggal legyünk lelkesek és reménykedők. Ezúttal már a megjelenés előtt is!

20 10 ADATLAP

kiadó: 2k
fejlesztő: 2k czech
platform: pc, ps3, x360
megjelenés: május

NAGYMENŐK

A Mafia 2-t epikusnak nevezni talán visszafogott dolog. A papíron 700 oldalas (!) forgatókönyv tíz évet ölel fel és pontosan abban a korszakban játszódik, amikor a szervezett bűnözés Amerika egészére kiterjesztette a befolyását. A New Yorkról és San Franciscóról mintázott Empire Bay tíz év történetének ad helyet. Merthogy 1945 nem csak a második világháború befejezésének éve volt, de Vito Scaletta karrierjének kezdeteé is. Az egykori katona Szicíliából menekülve az amerikai álmot kergeti, makacsul bízva a könnyű meggazdagodás illúziójában. A maffiában azonban nem ilyen egyszerű az élet, főleg, ha a fejlesztők a valósághűségre törekednek: Vitóból a tizedik év végére sem lesz keresztapa és nem is vesz részt emberfeletti cselekedetekben, sokkal testközelibb és hihetőbb történetben vállalva részt.

Empire Bayben tennivaló pedig akad bőven, a Mafia 2 most már egy tényleges város köré húzza fel a küldetéseit. A felhőkarcolók szegélyezte metropolisz hatalmas, a húsz kerület mindegyike eltérő hangulatot kínál, egyvalami viszont közös – a temérdek autózás és a még több akció. Vito és társai könyörtelenül odacsapnak, akinek csak kell, mind pusztakézzel, mind fegyverrel nyomatékosítva igényeiket és követeléseiket. A játékmenet sok újdonságot ígér: a körözés például kétszintű, a rendőrök mind a jármű, mind a célszemély leírását figyelembe veszik, így a rend éber őrei elől eltűnni vagy az autó lecserélésével, vagy új kinézet (álruhával, nem műtéttel) felöltésével lehet, de a Mafia 2 a nyílt fegyverhasználatot sem kezeli lengén, bevezetve a rendőri igazoltatás intézményét, rákényszerítve arra, hogy a tűzpárbaj csak a legvégső fegyver legyen.

BRONXI MESE

A küldetések felépítése továbbra is intenzív, a kezdetben egyszerűnek tűnő missziók előszeretettel váltanak a tempón menet közben: egy raktár egyszerűnek tűnő kipucolásából szó szerint másodpercek által válhat rajtaütés, tűzpárbaj, majd menekülés. Vito szinte egy percre sem marad társak nélkül, a banda többi tagja közvetlenül ugyan nem irányítható, de mindig a lehető legésszerűbb módon próbálnak cselekedni, kihasználva a fedezékbe bújást, a fegyverváltást és az elterelés művészetét is.

A Mafia 2 a 2010-es kínálat egyik nagy meglepetéscíme lehet. Elődje kultikus, klasszikus darab, a folytatás pedig ismét annyira mélynek, drámainak és tartalmasnak ígérkezik, hogy szó nélkül elmenni mellette nem lehet. Mert néha a férfiak is sírnak – még ha maffiózók is. ◻







Battlefield Bad Company 2

Ha most életképes FPS-t akarsz piacra dobni, két lehetőséged van: vagy a lehető legnagyobb mértékben különbözni mind környezet, mind játékmenet tekintetében a Modern Warfare 2-től, vagy saját területén támadni le a királyt. Első látásra a logika az első opciót hozná ki győztesnek – ki akarna most, a tizensokmilliós MW2 után egy hasonlóan mai környezetben játszódó, gyors iramú, multira kihegyezett játékot készíteni? Szerencsére a bátorság még nem veszett a ki a világból, így van jelentkező: mégpedig az egyetlen, akiknek erre lehet esélye, a svéd Digital Illusions. Kétfrontos letámadást terveznek (az őszi Medal of Honor multiplayer-porciója is náluk formálódik), melyből az első még tavasszal megindul. És ha valaminek van esélye a Modern Warfare 2 trónjának megdöntésére, hát az csak a Battlefield lehet!

20 10 ADATLAP
kiadó: electronic arts
fejlesztő: dice
platform: pc, ps3, x360
megjelenés: március 5.

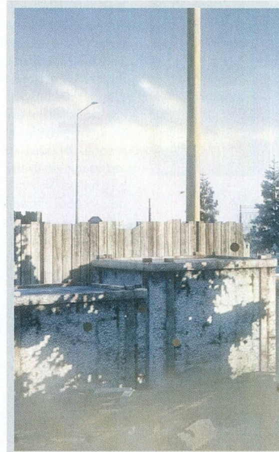
EGYEDÜL NEM MEGY!

Bár természetesen a program igazi vonzereje továbbra is az online háborúzás, azok számára is valami speciálissal készülnek, akik nem rendelkeznek net-eléréssel, illetve e két emberen kívül azok is örülnek majd a sztorinak, akik bele szeretnének rázódni a program világába, ki akarják próbálni a fegyvereket és a járműveket – vagy csak jól szeretnének szórakozni. Igaz, az egyjátékos részét a játéknak jó egy évvel ezelőtt, bejelentéskor láttuk legutoljára, azóta titokban dolgoznak a négy ökör katona kalandjain, akik megint valami komoly kalamajkába keverednek: sikerül magánakcióikkal kirobbantani egy háborút és magukra haragítani az egész orosz hadsereget. A sztori levezénylésén is érződik a Call of Duty-hatás: kevesebb lesz a hatalmas, teljesen nyílt rész, és valamivel több a filmesen megkomponált jelenet. Nem megy persze át a játék lineáris kalandba, nem vezet minden küldetés más országba, és főleg nem lehet majd öt óra alatt lezavarni a teljes történetet, de amikor katonai quadon menekülsz a jet-skis üldözők elől, vagy amikor egy tankok által megostromolt apró falut kell megvédened egy Predatort távirányítva, eszedbe fog jutni az a bizonyos „másik játék".

Igaz, a hangulat teljesen más lesz, itt nem a feszült világmegmentésen és az arcunkba nyomott patriotizmuson lesz a hangsúly, hanem az őrült eseményeken, a négy balfácán katonán, akik addig-addig üldözik a nagy kincset, hogy a végén már az egész világ rájuk vadászik – és jó eséllyel megint hoppon maradnak a végén.

MODERN HADVISELÉS, GYALOGOSAN?!

Aki kipróbálta a nemrég véget ért PS3-as bétatesztet, vagy becsatlakozik a nemsokára PC-n elinduló hasonló népünnepélyhez, az tudja, hogy bár a tempó sokat gyorsult, megjelentek a perkek és a választható fegyverkiosztások, a játék egy vonásában még mindig sokkal többet nyújt, mint a Modern Warfare – és ez a járműveknek köszönhető. A lista fő elemei most is a páncélosok és a helikopterek, de megjelentek a gyors kvadok, légelhárító harckocsik és az apró, de igen fürge naszádok is az arzenálban. És ezek mindent megváltoztatnak – merthogy természetesen a tereptárgyak rombolására kitenyésztett Frostbite motor most is az egész program alapja.





A Frostbite motor már az első részben is bebizonyította, hogy kezelni tudja a pusztítást, de az új részben még nagyobb szerephez jut. Egyrészt megnövekedett a lehetséges pusztítás mértéke: sokkal nagyobb épületek is romba dönthetőek, nem csak az apróbb kalyibák, vályogtéglából épült házak. Másrészt viszont óvatosan lőve (nem gránáttal, C4-gyel vagy tankkal, hanem mondjuk mesterlövész-puskával) kis túlzással akár téglánként is szétszedhetünk egy házat – azaz kitűnő orvlövész-fészkeket építhetünk magunknak szinte bármelyik épületben. Amíg észre nem vesz minket egy nehézpáncélos persze, mert ő egyszerűen ránk omlasztja a házat...

Nincs többé téglafal mögött lapuló mesterlövész, akit nem lehet kiszedni, nincs többé fémlap mögül bázist foglaló vitéz, háztetőn fekvő lesipuskás, ablakon csak a puskacsövet kidugó idegesítő figura. Illetve éppen lehet ilyet játszani, de amikor egy tank vagy egy helikopter pár másodperc alatt könnyedén eltüntet egy közepes épületet is a térképről, az ilyeneknek nem lesz túl nagy a várható élettartama. Most már csaknem minden épületet csaknem teljesen el lehet dózerolni – igaz, az elfoglalandó pontok érdekében itt-ott készítettek néhány apokalipszis-biztos fémbunkert is.

A gyalogos harc mindezek mellett a Call of Dutyk irányába ment tovább: emberünk fürgébb, a katonák kevesebb lövedéktől is felborulnak, és persze mindent kedvünk szerint lehet alakítani. Négy alapkaszt közül lehet választani (az előző részből a specialista tűnt el, az ő extráit a mérnök és a felderítő között osztották szét), és a szintlépések során egyremásra nyílnak meg az új fegyverek és eszközök.

Ezen felül megjelennek a perkek, olyan kis extrák, amelyekkel egyedibbé tehetjük karakterünket. Itt nem csak olyan passzív bónuszokat találunk, mint a páncél megnövekedése, ha járműbe ülünk, vagy a robbanófegyverek nagyobb sebzése, de a Modern Warfare kiegészítőit is ebbe a rendszerbe olvasztották be. Így, ha lézeres célzófényt, cső alá csattintható gránátvetőt vagy nagyobb tárat akarsz, azt is a perkjeid közül kell keresni.



JÁTÉKMÓDOK

Az előző Bad Company bevezette a Gold Rush játékmódot a köztudatba, melyet annak rendje és módja szerint meg is szerettünk: itt ugye két arannyal teli láda megsemmisítése volt a feladat: vagy puszta erővel (értsd: rakétavetővel), vagy egy robbanószerkezet felcsatolásával. Ha a támadók sikerrel jártak, a frontvonal hátrébb húzódott, és három-öt ilyen ládapár megsemmisítése után ők győztek – ha viszont elfogyott az életük, a védőké volt a dicsőség. Ez most Rush néven tér vissza, de túl nagy változás azon túl nincs, hogy most nem aranyat, hanem szervereket, számítógépeket kell szétlőni.

E mellett természetesen az oldschool Battlefieldek fő játékmódja, a Conquest is visszatér: foglald el a pályán található zászlókat – minél több lobogó a tiéd, annál gyorsabban fogy az ellenfél újjáéledéseinek a száma. Új aljasságként a legtöbb pályán minimum egy zászló a teljesen nyílt pusztaságban található, így ennek birtoklásáért várhatóan hatalmas, véres harc zajlik majd.

A harmadik üzemmód neve Squad Deathmatch, ami a klasszikus TDM új verziója: érj el ötven killt, mielőtt az ellenséges csapat teszi meg ugyanezt. Ezeken a pályákon csak egyetlen, direkt gyalogos-irtásra kitenyésztett jármű van, így ennek elfoglalása, szomorú esetben szétlövése elsőrendű feladattá lép elő.



Lesz még egy negyedik üzemmód is, amit egyelőre titokban tartanak, de már ezzel a hárommal is elégedettek volnánk. Már csak azért is, mert most már minden üzemmódhoz saját pálya, egész pontosan pályarészlet dukál. Lehet, hogy ugyanaz a neve a pályának, de ha azt Deathmatch-módban indítod el, egy olyan lezárt szekciót kapsz, ami nem (vagy csak kis mértékben) része a Conquest-módban látott területnek – így a tizenhat, korongon levő pálya valójában négyszer ennyi területet takar.

Szintén a MW2 által ihletve került bele a levesbe a hardcore lehetőség, méghozzá mind a négy játékmódba. A hardcore szervereken nincsenek perkek, mindenki egyenlő esélyekkel indulhat. Olyannyira, hogy itt már nem lesznek killcamek (azaz nem látjuk, ki és honnan szedett le minket), kevesebbet lehet egy lendülettel sprintelni, nem lesz kijelző a képernyőn és a golyók, lövedékek sebzése is megnövekszik. Meglátjuk, mennyire lesz idegesítő kelekfekszek ez a játékmód, mindenesetre a lehetőség adott az igazán penge játékosok számára.

A Bad Company 2 tényleg mindenkinek kedvez majd: a Hardcore Conquest a legrégibb rajongókat fogja meg, a perkekkel, szintlépésekkel és megnyitható extrákkal telipakolt Squad Deathmatch pedig a Modern Warfare-en felnőtt millióknak kínál hasonló élményt. És ami még fontosabb: részben ingyenes DLC-k formájában folyamatosan kapjuk majd az új és új pályákat! □

Prince of Persia Forgotten Sands

Nem tudom, hogy a Wii megjelenéséhez és tündökléséhez lehet-e kötni, vagy csak véletlen az összefüggés, mindenesetre manapság szinte minden játékban megfigyelhető az egyszerűsítés, a modernizálás címszava alatt átélt elbutulás. Mindenki ismeri a tüneteket: a bonyolult játékelemek automatizálódnak, a főellenfeleket első próbálkozásra meg lehet ölni, nincs büntetés a halálért, szinte minden sarkon van checkpoint. Ha valaki, hát a Ubisoft biztos tudna mesélni a tapasztalatairól. Arról, hogy miként került ki minden kihívás a második Assassin's Creedből – amely mindezek ellenére 2009 egyik csúcspontja –, vagy hogy miként vált az okos és kedvelhető perzsa hercegből először divatdiktálta gothrockos Cure-rajongó, aztán tudathasadásos Jekyll és Hyde, végül pedig nagyszájú, lusta, de legalább vicces hős. A 2008-as Prince of Persia varázslatos és emlékezetes kaland volt minden idők egyik leghangulatosabb, mégis teljesen kihalt mesekönyvében, mindennemű kihívás nélkül. Elika és a Herceg évődése és nem teljesen beteljesületlen szerelme ugyan remek váltásnak bizonyult a már-már unalomba fulladó Homok-trilógia után, de a halál és az agymunka fogalmát nem ismerő játékmenet miatt klasszikus nem válhatott belőle. A Ubisoft ennek ellenére nem adja fel a próbálkozást, csak épp megint új útra tereli a Herceget: a Prince of Persia elvileg direkt folytatással készült volna, egy újabb utazásnak a kifestőkönyvek gyönyörű világát idéző pazar színkavalkádba, a pénzügyi és kritikai kudarc után azonban mégis visszafelé lapoz a történelemkönyvekben. Leporolja az olyan elfeledett dolgokat, mint a homokdűnék, az idő-visszatekerés, vagy az összetett csapdák és múltat idéz. Modern köntösben, félig-meddig újdonságokkal, de a régi szellemiséget követve.

20 10 ADATLAP

kiadó	ubisoft
fejlesztő	ubisoft montreal
platform	pc, ps3, x360
megjelenés	május 11.

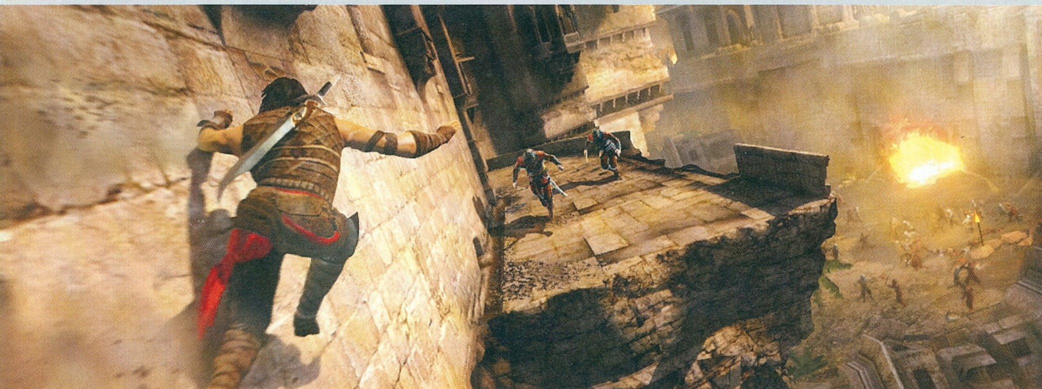


A más történetet máshogy elmeselő részeket külön stúdiók készítik: a PS2-es és PSP-s verzió a Québec-i stúdiónál készül, a Wii-s és a DS-es felvonásokat Casablancában pofozzák végleges formába.

MEGTÉVESZTÉS

Valami, amit már az elején érdemes öles betűkkel felírni: a The Forgotten Sands nem filmfeldolgozás. Nem a szintén májusban mozikba kerülő nagyívű, drága és meglepően igényesnek tűnő Prince of Persia: The Sands of Time hivatalos játékváltozata. Nem szerepel benne az izomkúrára fogott Jake Gyllenhaal és nem mutatja meg bájait a fiatalka Gemma Arterton sem. A Forgotten Sands teljesen önálló epizód, a Homok-trilógia részei közé betuszkolható folytatás/előzmény, amely ügyesen időzítve próbálja kihasználni a mozifilm keltette érdeklődési hullámot. Ennek persze számos eléggé egyértelmű oka van (a hivatalos változat szerint a Ubisoftnál mindig is kedvenc volt a széria és nagyon régóta szerettek volna visszatérni a gyökerekhez), például a PoP trilógia bőven az előző generációs konzolok világában ragadt, azt pedig a vásárló képébe nem lehet berakni.

A Forgotten Sandset viszont igen. A Sands of Time és a Warrior Within közé ékelt új kaland pontosan akkor kezdődik, mikor a Herceg bejárta Azadot és éppen hazatérne, mikor az eddig nem igazán emlegetett testvér sürgős üzenetet küld. Veszélyben a



királyság, idegen erők kapargatják a falakat és tulajdonképpen egész jó lenne, ha érkezne némi kis segítség. Az pedig el is indul; no nem csak a herceg, de birodalmának nagy része is, egy hosszúra nyújtott és kaszabolásban bővelkedő történetben merengve az uralkodás felelősségéről, sok veszteséggel, sok érzelemmel és sok haraggal. És persze az idő homokjával, a Herceg továbbra sem képes tanulni a hibáiból és ismét feltöri a hatalmas homokóra üvegét, mindent egy lapra téve fel a birodalom védelme érdekében.



HARCOS A MÉLYBEN

Merthogy ez a Herceg ugyanaz, aki a Sands of Time-ban jótét lélekként indult szerelme megmentésére, hogy aztán a Warrior Withinre nagyon morcos és felettébb ellenszenves tahóvá cseperedjen, hogy hatalmát, erejét és sötét énjét a Two Thronesra nyerje el teljesen. Ez a folyamat pedig sokaknál komoly ellenérzést váltott ki, mert a Prince of Persia egy rész alatt képes volt 180 fokos fordulatot venni és teljesen más élményt nyújtani. Olyat, amely nem feltétlenül nyújt tényleges élvezetet. A 2003-as Sands of Time e tekintetben korszakalkotó volt, hiszen nem csak, hogy a halál széléről ragadta vissza a sorozatot, de sikeresen visszatért annak eredeti szellemiségéhez és megcsinálta azt, amire éveken át senki sem volt képes: áttaszította a 3D korszakába a legendás hőst. Tette mindezt egy akkoriban forradalmi, egyszerre több ellenfelet dinamikusan kezelő harcrendszerrel, a csaták és a feladatmegoldás tökéletes arányának megtalálásával, az idő visszatekerésének ügyes és addig nem látott megoldásával. A Warrior Within viszont már a butulás felé nyúlt, a puzzle-elemek számának visszafogásával inkább szólt az ötlettelen kardvillogtatásról, mint a hangulatos gondolkodásról, ráadásul beállt a „gyártsunk darkos történetet, karaktereket és helyszínt, mert most azt viszik" sorba, ami már akkor is hibás döntésnek tűnt, ennyi év távlatából pedig pláne. E két rész között mozogva a The Forgotten Sandsnek nincs túl sok mozgástere, hiszen valamilyen úton-módon el kell juttatnia a Herceget a depresszív korszakába, de valamit meg kell tartania abból a hagyatékból, amiből később oly serényen igyekezett lefaragni.



Az arány ezért inkább most is a kardozás felé húz, a Forgotten Sands zöme (70 százaléka) az ellenfelek legyűréséről szól, a maradék idő pedig az akadályokon való túljutásról. Klasszikus logikai részekből nagyon kevés várható, a több tíz méter magas, néha túlságosan erőltetett elv alapján működő gépezetek feltámasztása helyett inkább a legutóbbi részhez hasonlóan itt is a továbbjutás kérdése az, ami sok fejtörést okozhat. Hogyan juthatok fel arra a platformra? Hogyan szelhetem át a több méteres szakadékot? Mit kell tennem ahhoz, hogy élve lejussak ebből a hatalmas építményből? Ilyen és ehhez hasonló kérdésekből bőven akad, a megoldás pedig, ha nem is triviális, de semmiképp sem elszállt: az idő manipulálása ellenére a Herceg hús-vér ember, aki inkább az izmaira és az ügyes mozdulataira alapoz, sem mint valami titokzatos, ősi képességre. A falon futás, a függeszkedés vagy épp az elrugaszkodás továbbra is fokozottan ajánlott eszköz, ezek kombinálása garantáltan elvezet a célhoz. Nagyon eltévedni nem lehet, a Prince of Persia relatíve nagy szabadságával szemben a Forgotten Sands a totális linearitás mellett teszi le a voksát, egy meghatározott útvonalon terelve a végkifejlet felé.



20 10 TOPLISTA

Tíz ismeretlen játékkal

Akikről még semmit sem tudni...



Half-Life: Episode 3
Van egy fogadásunk: az idei év novemberi Valve-játéka az Episode 3 lesz, reményeink szerint megint valami félelmetesen jó extrával (Portal 2?). Várjuk, türelmesen.



Super Mario Galaxy 2
A tavaly E3-on bemutatott videón túl egyetlen dolgot sem lehet tudni róla, ám ennek ellenére egy dolog biztos: az év egyik legjobb játéka lesz!



Max Payne 3
Max manapság már nem egy lódenkabátos európai fickó, hanem egy brazil nyomornegyed hájas, igénytelen, kiöregedett harcosa. A folytatás érdekes lehet...



Fallout: New Vegas
Fallout 3, Las Vegasban. Ez a recept egyszerűen nem sülhet el rosszul! nemsokára talán már a részletekről is be tudunk számolni.



Force Unleashed 2
Továbbra is Starkiller a hős, aki fénykardjaival és eszelős Erő-használati képességeivel rendet vág birodalmiak, jedik és rancorok között egyaránt.



Metroid: Other M
Nem tudjuk, mit várhatunk a Nintendo és a Team Ninja szövetségéből születő új Metroidtól, de az eddigiel alapján hajlamosak vagyunk bízni bennük...



Deus Ex 3
Pár dolgot lehet tudni az újításokról és változásokról, de utolsó beszélgetésünk a fejlesztőkkel még 2008-ban volt; hogy azóta mi történt, nem tudni.



True Crime
Az Activision épp csak bejelentette egy rövid videóval a Hong Kongban játszódó GTA-klónt, az érdemi információkra még várnunk kell kicsit.



Fable 3
Lehet majd benne simogatni vagy felpofozni másokat (talán Natallal?), király(nő)t alakítunk benne. De hogy pontosan milyen is lesz, az majd az E3-on derül ki.



Legend of Zelda
Erről a játékról egész pontosan egyetlen dolgot tudunk: idén fog megjelenni. Link valószínűleg szerepel benne, és rúpiagyűjtésre is számítunk...

DZSUNGELMAJOM

Ám nem ez az egyetlen segítség – a Herceg nem csak Doctor Brownt imitálja a Vissza a Jövőbe-trilógiából, de Dr. Dolittle-t is játszik a „természet irányításával". Hogy ez pontosan mit jelent csak a Ubisoft tudja, vaktában tippelni értelmetlen lenne, így nem is tesszük meg. Elég csak ránézni a képekre (megjegyezzük, élőben egyelőre nem néz ki ilyen szépen a játék, főként az effektek hiányoznak még), a Forgotten Sands zöme a palotában és az azt körülvevő falakon zajlik, így olyan sok lehetőség a helyi élővilággal való együttműködésre nyilván nem lesz, ahol viszont megengedett, ott gyanúsan látványos jelenetek várhatóak. Ez pedig a Prince of Persia-széria számára nem ismeretlen, főleg akkor, ha a fontosabb összecsapásokról van szó. A bossfightok intézménye az új rész esetében nem sikerült túl jól, a nagyon kevés számú, egyáltalán nem változatos és egyenként háromszor ismétlődő küzdelmek frusztrációja után a 2010-es részben már inkább az egyszeri kontaktus dominál, nagy méretekkel, furmányosabb megoldásokkal, összetettebb párbajokkal és minden eddiginél grandiózusabb rondaságokkal, meglebegtetve a Shadow of the Colossus szintjéhez közelítő magasságokat. A lények változatossága ezúttal garantált, a klasszikus páncélba bújtatott katonákon túl akár csontvázak is kardot ragadnak a Herceget látva, ami blődsége ellenére meglepően jól működhet az Arab-mesék világába ágyazva. Az biztos, hogy az egyszerű ellenfelekből akad bőven, az újgenerációs epizód kihaltsága után az itteni világ tömve van NPC-kkel és nem éppen barátságos hódítókkal. Valahol, valaki mindig harcol valamivel vagy valakikkel, az ostrom alatt álló birodalomban mindig legalább egy tucatnyian vívják élet-halál harcukat a túlélésért.

Ez pedig nagyrészt az Anvil motornak köszönhető. Az elsősorban az Assassin's Creedből ismert engine nagyon jól elbánik a hatalmas méretekkel, a kidolgozott helyszínekkel és a hihető mennyiségű szereplővel, így a hangulatteremtésben fontos szerepe lesz. A Forgotten Sands nem az ecsetfestés technikáját imitálja, hanem visszakanyarodik az Ezeregyéjszaka meséinek stílusához, ugyanazt nyújtva, mint a trilógia, csak persze magas felbontásban, új effektekkel puhítva. És ez minden platformra igaz – mert lesz Forgotten Sands minden más gépre is, csak éppen más stúdióknál és más tartalommal; és ezeket egyelőre nem mutogatják. A kerettörténet ugyanaz és a játékmenet nagy része is, de számos eltérő motívum garantálja, hogy mindenki egyedi, a saját gépéhez igazított élményben részesüljön.



A Forgotten Sands teljesen váratlan rész: nem akadt olyan ember, aki számított volna rá, hiszen a legutóbbi Prince of Persia hajmeresztően más irány felé mutatott. Igaz, hogy hivatalosan nem a májusi film feldolgozása, de túlságosan sok a hasonlóság és túlságosan jó az időzítés ahhoz, hogy tagadni kelljen a párhuzamot (ehhez képest furcsa, hogy a játék hercege miért nem hasonlít nyomokban sem a film főszereplőjére). Ez viszont egyáltalán nem baj, a Homok-trilógia eddigi lejtmenete ellenére az előző generáció egyik meghatározó szériája volt, abba a világba visszatérni pedig kellemes kaland lehet. Májusban kiderül, hiszen a Prince of Persia világában minden csak idő kérdése. □

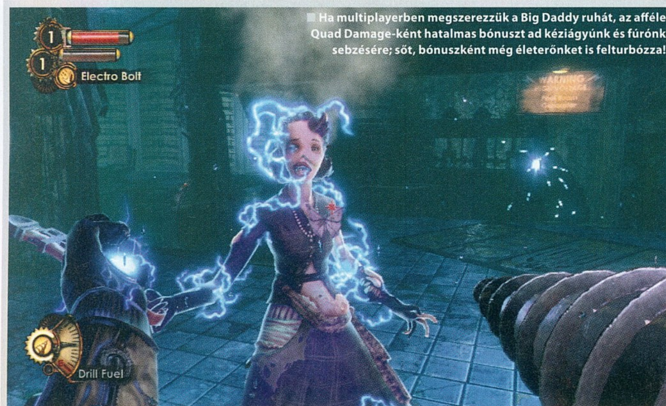


Bioshock 2

1970, az újév napja, amikor a világ véletlenül épp nagyobb háborúk, krízisek nélkül ünnepelhetett, mindenhol a Földön. Oké, a szárazföldön – mert ezen a napon szabadult ki a víz alatt levő Rapture városában évtizedes fogságából Delta, a város rendjére vigyázni hivatott Big Daddyk prototípusa. Az első, amely még erősebb és okosabb volt, mint társai – és ami ennél is fontosabb: szabad akarattal rendelkezett. Te fogod Deltát irányítani, amint megkezdi a kutatást: mi történt városában az elmúlt évek alatt. Delta nem tud a tizenegy évvel ezelőtti polgárháborúról, vagy a tíz évvel ezelőtti eseményekről (vagyis a Bioshock 1-ről). Arról sem tud egy ideig, hogy a várost most Sophia Lamb irányítja, aki a korábbi vezetők egyénközpontú filozófiája helyett az extrém kollektivizmusban hisz. Az emberek feláldozhatóak a nagyobb cél érdekében, akár ezerszámra is – vallja Lamb; és egy biztos, téged fel akar áldozni.

20 10 ADATLAP
kiadó: **2k**
fejlesztő: **2k marine és 2k australia és digital extremes**
platform: **pc, ps3, x360**
megjelenés: **február 9.**

Ebben az őrült lakók, a Splicerek mellett fő eszközei a páncélozott Big Sisterek lesznek, ezek a fürge, kecses, ördögien gyönyörű lények, akik hihetetlen erejű orgyilkosként törnek majd ránk. Ezek a viadalok olyannyira kiemeltek, hogy ha éppen velünk van egy, a város legfontosabb anyagának, az ADAM-nak a megszerzésére specializálódott Little Sister, ő figyelmeztet is, hogy legyen időnk felkészülni csapdákkal, aknákkal, plazmidjaink bekészítésével, fegyvereink megerősítésével. Merthogy e dolgok nem változtak – mint ahogy a környezet stílusa sem. Igaz, néha kimehetünk az óceán vizébe is, de a játékidő nagy részét Rapture art-deco stílusú új vidékein töltjük majd.



Ha multiplayerben megszerezzük a Big Daddy ruhát, az afféle Quad Damage-ként hatalmas bónuszt ad kéziágyúnk és fúrónk sebzésére; sőt, bónuszként még életerőnket is felturbózza!

Kicsit még mindig nehéz a Bioshock 2-re, mint multiplayer-játékra gondolni, pedig meg kell szoknunk: a külön fejlesztőcsapat által alkotott szekció egy kidolgozott, teljes élménynek ígérkezik, rengeteg extrával. Még sztori is van, egy évvel az első rész előtt járunk, a nagy Rapture-i polgárháborúban, ahol egy plazmidokat és fegyvereket gyártó cég akarja tesztelni új cuccait. Ahogy fejlődünk, úgy ad a vállalat újabb eszközöket: fegyvereinket ugyanúgy fejleszthetjük, mint egyjátékosmódban, újabb és újabb plazmidokat, illetve passzív bónuszokat adó tonikokat kaphatunk.

A játékmódok a jól megszokottak bioshockos verziói: emitt zászló helyett egy Little Sistert kell elvinni a bázisunkra, amott meg a Halo-féle Oddball változatát kapjuk meg: koponya helyett itt is egy sikoltozó-vergődő kislányt kell magunknál tartani. Amennyit kipróbálhattunk a multiból, nem az ultrapörgős jellegű veszett hentelésre kell számítani, a pixelpontos célzásoknál fontosabb a taktika. Mivel csaknem minden plazmid elérhető itt is, a képességek kombinálása igen fontos, ráadásul megannyi dolog kifejezetten egyedi ízt ad a multinak. Ilyen például a meghackelhető védőágyúk jelenléte, vagy a legtöbb játékmódban random feltűnő Big Daddy-ruházat.

Bár bejelentéskor még túl sokat nem vártunk tőle, most, a megjelenési időhöz közel már nagyon várjuk. Ugyan olyannyira újító és egyedi élmény talán nem lesz, mint amilyen a bombaként robbanó első rész volt annak idején, úgy tűnik, megint egy felejthetetlen kaland vár ránk a víz alatt, az álmok tengerében. □





Gran Turismo 5

A PlayStation nevet játéksorozatokkal házasítani általános jelenség. PlayStation = Metal Gear Solid, Final Fantasy, Gran Turismo. Az egyenletből ugyan két tétel ma már nem állja meg teljesen a helyét, de ha valami, hát a Gran Turismo biztos, hogy monumentális és megkerülhetetlen PS-szimbólum. És nem csak a platformhűség terén – a Gran Turismo a játék, amely a szimuláció szó mellé általában odakerül, függetlenül attól, hogy mennyire van köze a valósághoz. A Polyphony Digital szerint nagyon, sőt, egy meglepő kijelentés szerint egy-két dologban annál talán még jobb is (nem őrültek meg, a mindig tökéletes fényviszonyokra gondoltak). Az biztos, hogy talán a valóság sem olyan tartalmas, mint a Gran Turismo 5.

20 10 ADATLAP

kiadó	sony
fejlesztő	polyphony digital
platform	ps3
megjelenés	nyár

A KÁRHOZAT ÚTJA

Az öt évre elhúzott fejlesztési idő nem véletlen: a Gran Turismo 5 nem egyszerű folytatás, hanem a szimuláció stílusának legjobbja akar lenni. Ehhez pedig mindene megvan, a GT2 annak idején magasra helyezte a lécet az egy kosárba pakolt autómennyiséget illetően, az ötödik rész pedig elképzelhetetlenül túlszárnyalja azt – pontos szám továbbra sincs, az viszont biztos, hogy a kínálat már most 950 darab fölött jár. Az összeállítás nagyon széles, az egyszerű, akár a polgári közlekedésben is látott modelleken túl minden versenyszéria megkapja a maga sztárjait, sőt, a GT5 halad a korral és nem feledkezik el a hibrid, vagy az elektronikus autókról sem. Ráadásul a sorozat történetében először a komplett műszerfalnézet is rendelkezésre áll, aprólékosan felépítve, a lehető leghitelesebb képet nyújtva. Akár a présgép alatt is.

Merthogy a GT5 végre megcsinálja azt, amit régóta várunk: bevezeti a belső törésmodellt. A sérülés több szinten zajlik, az egyszerű karcolásokon túl jelen vannak a horpadások is, sérülnek az egyes alkatrészek (a motor, a hidraulika, a tengely) és sérül a műszerfal, a belső környezet is, 170 prémiumkategóriás autó (értsd: versenygépek) esetében, általában abban a kategóriában, ahol a gyártók még nem kapnak szívrohamot a komolyabb deformációk láttán sem. Versenykategóriából márpedig rengeteg lesz, a WRC, valamint a Super GT szériákon túl immáron a NASCAR és az Indy Racing League is csatlakozik a kínálathoz.



ÚT A CSÚCSRA

Akár éjszakai körülmények között is, szakadó esőben. Az időjárás és a napszakváltás hiánya mindig is kényes pont volt a sorozatban, egészen eddig. A teljes körű szimulációhoz most már ez is hozzátartozik, mind a több mint 20 pályán, azoknak is legalább 70 variációján. Ez pedig elvileg az online módozatra is igaz, a nagyon régóta halogatott multiplayer komponens 16 főt támogat és tud mindent, amit csak tudnia kell. Ismeri a nyitott és a privát versenyek fogalmát, megbirkózik a szöveges és a hang alapú kommunikációval, ráadásul lehetőséget ad a futamok rögzítésére is. A részletes fotómódon túl magas felbontású, az eredeti 1080p-s felbontáshoz hű videók készíthetőek, közvetlen YouTube feltöltéssel. A GT5 a PlayStation Eye-ról sem feledkezik meg, a hivatalos PS3 kamera képes a fejmozgást követni és aszerint pozícionálni a nézetet a volán mögött ülve. A 2009-es PSP-s Gran Turismoval való együttműködés sem tűnt el a süllyesztőben, az ott megszerzett kollekció különösebb szöszmötölés nélkül aktiválható a GT5-ön belül. A PSP a Gran Turismo TV keretén belül is használható, az elkészült videók automatikus konvertálásával bármikor megtekinthetőek a legjobban sikerült jelenetek.

A Gran Turismo 5 nem egyszerűen a széria csúcspontja, de a definitív szimulátor lesz: bizonyíték arra, hogy a tökéletességre törekvés, mint kényszerbetegség, tud hasznos is lenni. ◻



Alan Wake

Most, hogy a Duke Nukem Forever tündérmesének (talán) vége, az Alan Wake elfoglalhatta trónját, mint a legrégebb óta készülő játék. Vagy hat éve jelentették be, még régebben dolgoznak rajta, és bár annyi kalandja a programnak nem volt, mint az öreg Duke-nak, pár nagygenerálon és platformváltáson átment a jelenleg X360-exkluzív akció-thriller.

Hat év alatt az alapokkal mindenki tisztába jöhetett: stresszes, két éve dolgozni nem tudó író, akit felesége feltöltődés végett visz el Bright Falls hegyi városkájába. Nyom nélkül eltűnő asszony, magától születő horrornovella, melynek eseményei valósággá válnak. Terror, rettegés, fizikai és metafizikai síkon egyaránt közelítő gonosz sötétség. És a játék még szinte el sem kezdődött.

20 10 ADATLAP

kiadó	microsoft
fejlesztő	remedy
platform	x360
megjelenés	május

A televíziós sorozatok mintájára epizodikus formába (igaz, itt nem lehet átugrani a nehéz részeket, mint az Alone in the Darkban) öntött Alan Wake egy hihetetlenül hangulatos, és egyben félelmetes akciójáték lesz. A nappalok még csak hagyján: ilyenkor összefuthatunk a város néha meglehetősen excentrikus figuráival, viszonylagos biztonságban intézhetjük dolgainkat, bejárhatjuk a várost és környékét, nyomokat, szövetségeseket, segítséget szerezve. Ám amikor leszáll az éjszaka (nem órához van kötve a dolog, hanem eseményekhez – így sosem tudjuk elpazarolni az időnket), akkor minden megváltozik. Nem a sötétségből bukkannak elő szörnyetegek, hanem maga a gonoszság ölt testet.

Ellenfeleink emberek, olyanok, akikkel nappal akár még össze is futhattunk. Ám elméjüket elborította a gonosz, testüket egy sötétségből készült pajzs irányítja és védi. Épp ezért nincs esély a megsebzésükre, csak ha előtte ezt a védelmet eltávolítjuk. Nyilván a fény lesz ebben a fő eszközünk: ha egy ellenfelet a megfelelő ideig fürdettünk fotonok áradatában, immár sebezhetővé válik, és így munkához juthat Alan pisztolya is. Az akció végig erre a „fény egyenlő fegyver" elméletre van felhúzva: új, erősebb zseblámpák egyre nagyobb sebzést adnak, a lőszer az ezekbe való elem, a gránát a hirtelen fellobbanó fényfáklya, a reflektor a rögzített gépágyú.

A fény nem csak fegyver, de segítség is: világosban gyorsabban gyógyulnak sérüléseink, fénypászmában állva biztonságban vagyunk a minket körülvevő lényektől. Így aztán minden cselekedetünknek a fény teremtéséről, megvédéséről kell szólnia: generátorokat indítunk be, lámpákat javítunk meg, olykor tükör-rendszereket dolgozunk ki. Mindezt csak azért, hogy néha a feje tetejére álljon minden, és minden ösztönünket, korábban az agyunkba égetett figyelmeztetést legyőzve a sötétségbe rohanjunk: ilyen, amikor már az FBI is minket keres (ők nem tudnak a gonoszról, csak azt látják, hogy mióta Alan furán viselkedik, hihetetlen incidensek zajlanak a városban), és az erdőben reflektoros terepjárókkal, zseblámpás közrendőrökkel kergetnek minket.

Az Alan Wake feszült kaland lesz, ráadásul, mint minden sikeres sorozatnál, az első „évaddal" nem is lesz vége. Letölthető formában tuti lesz még néhány epizód, és ha ezek is jól fognak, valamikor, remélhetőleg 2020 előtt érkezhet majd a folytatás is! □





Splinter Cell Conviction

Ritka az, amikor valaki szinte a nulláról kezd újra valamit. Főleg akkor, ha olyan fontos sorozatról van szó, mint a Splinter Cell, egy olyan kiadóval, aki 2003-ban nem csak, hogy feltámadt és alig két év leforgása alatt az élre tört, de azóta oly nagyon nem is hibázott. Vagy ha meg is tette, bevallotta. És pontosan ez az az őszinteség, ami manapság annyira hiányzik – de a Ubisoft 2007-ben is bevállalta. Akkor, mikor az Xbox 360-exkluzívnak szánt Splinter Cell: Conviction már a piacon kellett volna, hogy legyen, az önpusztítás és a depresszió felé forduló, hobó kinézetű Sam Fisherrel, a tömegben való elvegyüléssel, a forradalmian új játékmenettel... ami végül is nem lett annyira forradalmi, hiszen az Assassin's Creed ellőtte azt, amit a Conviction szeretett volna elsőként tálalni. A megoldás? Visszatérés a tervezőasztalhoz, újrakezdés (szinte) a nulláról. Közel három és fél év után Sam Fisher ismét megpróbálja a megjelenéssel való kecsegtetést, ezúttal viszont nyílt színen, kész tényekkel és meglepően jó és átgondolt újdonságokkal.

20 10 ADATLAP

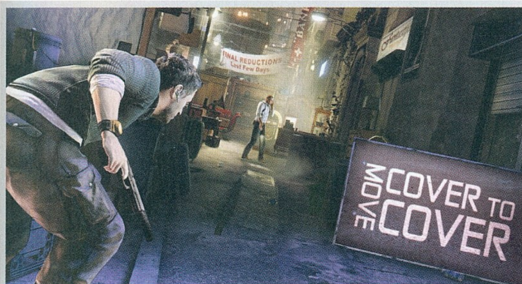
kiadó: ubisoft
fejlesztő: ubisoft montreal
platform: pc, x360
megjelenés: április

A HARMADIK PILLÉR

Sam Fisher számára a Halloween csak áprilisban köszönt be (a februári megjelenést a napokban halasztották el). Ő nem Supermannek és nem is a Mikulásnak öltözik be, hanem Jack Bauert imitálja, Jason Bourne kelléktárával. Választása nincs, lánya tragikus halála után elméje felett átvette a hatalmat a bosszú, az összeesküvés-elméletek által vezérelt Fisher pedig rövid időn belül ráébredt arra, hogy a hunyó a Third Echelonon belül van és a kedves kislány egyáltalán nem véletlenül halt meg. Sam felkerekedik és az eszközökben nem válogatva próbál a gyilkosok nyomára bukkanni, odacsapva annak, akinek kell, nem törődve a kémek amúgy elvárt moralitásával, netán cselekedetei következményeivel.

Az, hogy Sam hol, mit és pontosan hogyan is csinál, az már ismert – a Conviction a tavalyi E3-on fedte fel magát, akkor és ott pedig hosszasan értekeztünk róla. Azóta pedig e téren nem változott semmi, az új rész még mindig éles kanyart tesz a játékmenet terén. A lopakodás maradt, a Conviction még mindig nem agyatlan akciójáték, ahol a fegyver az egyetlen megoldás; az viszont biztos, hogy ilyen sokszor használni még nem kellett, mert a harc itt sok esetben elkerülhetetlen. Sam nem tétlenkedik, nem hezitál, nem gondolkodik





szövevényes taktikában és nem törődik a hátrahagyott testekkel sem. Nem hurcolja azokat az árnyékba, nem ölt az izmaira fonódó futurisztikus ruhát. Az a Sam Fisher nincs többé. Van helyette lezser pólóban settenkedő begőzölt családapa, valahogy úgy, mint a Taken film Liam Neesonja. Ugyanolyan könyörtelen megvalósítással, könyörtelen vallatásokkal. Ennyire erőszakos, durva Splinter Cell még nem volt – ez már nem a valamilyen szinten barátságos Tom Clancy-féle jövő, hanem a könyörtelen valóság, ahol szó szerint törnek a csontok, berepednek a koponyák és szakadnak az artériák. Ilyen és ehhez hasonló mozdulatokból rengeteg akad, Sam egy kiélezett küzdelem során képes az ellenfelet egy kocsi motorháztetejének vágni, onnan a delikvens fejét a lökhárítóval ütköztetni, majd a szerencsétlen kezét egy késsel egy korhadó láda tetejére szögezni; csak aztán téve fel kérdéseit.

Visszatérő technika és mozdulatsor azért akad, a csöveken való függeszkedés, az árnyékok kihasználása és a közlekedés tulajdonképpen a régi, sőt: még az éjjellátó szemüveg is visszatér, csak épp továbbfejlesztve, kisebb megkötésekkel. Ám a Conviction itt nem áll meg, amit a Chaos Theory olyan jól megvalósított azt az új családtag annál is jobban akarja csinálni – az egyszemélyes módozat ugyan sokórás kúszással és mászással eléri a finálét, de a történet kezdete hat hónappal korábbra nyúlik vissza. Oda, amit egyesek csak úgy hívnak: a kooperatív kampány.

A KÉT FŐS SEREG

A multiplayer mód a történetorientált játékok esetében általában utólagosan kitalált valami – a fejlesztés végén sebtiben összetákolt dolog, ami a doboz hátulján a játékot hirdető listát hivatott bővíteni. A Conviction esetében nem így van, a kooperatív rész az újragondolással egyidős, gyökerei egészen a második részig vezethetők vissza. Tartalmas, minőségi, hatalmas – nem is egy, hanem rögtön két nagyobb részre bontva érhető el.

Első körben ott a prológus, ami a neve alapján könnyen kisakkozható élményt kínál: a történet előzményét, azokat az eseményeket, melyek Sam magánakciójához vezettek. A Prologue történetalapú, legalább hat órás játékidőt nyújtó továbbgondolás, két főszereplővel, átvezető jelenetekkel, kidolgozott sztorival. Olyannal, ami remekül belesimul a Splinter Cell-univerzumba: a helyszín a volt Szovjetunió, ahol szokás szerint épp készül lába kélni egy kisebb mennyiségű plutóniumnak. A Third Echelon és a nyugati világ ezt persze nem akarja, ügynököt viszont idegen országba nem szeretnének küldeni. A megoldás? Közbelép a Third Echelon orosz megfelelője és annak két ügynöke. Kestrel, az „orosz Jack Bauer" az amerikai Archer társaságában vág neki Oroszország sötétebbik részének, a szokásos rivalizálással. Kestrel nem szereti, ha nem egyedül kell dolgoznia, Archer pedig nem bírja, ha nem egy honfitársa van az oldalán. Az egymástól való félelem a küldetések elejére is kihat, a négy masszív, rengeteg kisebb feladatra bontott misszió során apró lépésenként barátkozik meg egymás jelenlétével a páros.

A kulcsszó a csapatmunka, a Prologue-ban egyedül boldogulni nem lehet, a társ jelen-



2010 TOPLISTA

Tíz valószínű folytatás

Tuti bejelentik őket idén, légy felkészülve!

Crysis 2
A Crytek már hosszú évek óta titokban dolgozik rajta, reményeink szerint elhagyjuk a dzsungeles vidéket, és valami újdonságot kapunk...

Ghost Recon Predator
A Szellemek is visszatérnek nemsokára, tippünk szerint ezúttal végre egy európai bevetésre. Tavasszal kiderül!

inFamous 2
A Sony hallgat róla, de a mozgásszínészek és a szinkront adók gyakorlatilag már leleplezték: ez lehet 2010 végének egyik nagy PS3-címe.

Killzone 3
Az idei megjelenésre egy lyukas petákot sem tennénk fel, de egy ultralátványos videó a Halo Reach megjelenése előtt nem kizárt...

Battlefield 3
Amíg az EA azt szeretné, hogy mindenki a Bad Company 2-ről beszéljen, addig nem jelentik be – de az E3-on talán már ki is próbálhatjuk!

F.E.A.R. 3
A második rész komoly csalódás volt, de a Monolith állítólag tanult a kritikákból és be akarják bizonyítani, hogy a mágia nem tűnt még el.

Call of Duty 7
A pletykák szerint Vietnamba és Kubába vezet majd a Treyarch által fejlesztett játék sztorijának két szála.

DJ Hero 2
Noha átütő anyagi siker nem lett, az Activision tesz még egy kört vele – remélhetőleg valami kidolgozottabb „sztorimóddal".

Sonic the Hedgehog 4
A Sega ezer éve hiteget minket, hogy egy klasszikus jellegű, nem minijátékos, nem vérsünös, nem ótvar Sonic készül. Hisszük, ha látjuk.

Borderworlds
A Gearbox eddigi messze legnagyobb sikere folytatásért kiált: ez lesz az eltérő világokat adó Borderworlds. Ha hihetünk a pletykáknak...



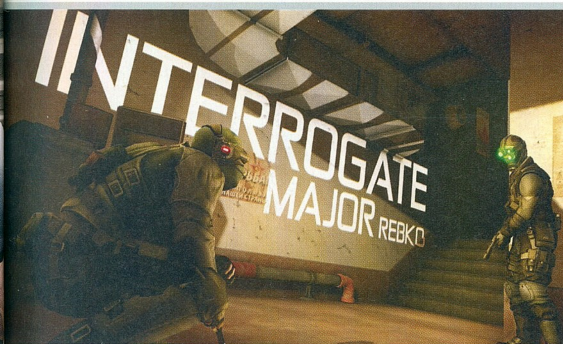


léte kötelező – a Conviction mind az online kapcsolatot, mind az osztott képernyőt támogatja. Az együttműködés a játékmenetre is kihat, Kestrel és Archer egymást segítve juthat tovább. A stílus meghatározása kötetlen, mind a Rambó-taktika, mind a taktikus lopakodás használható, sok esetben pedig érdemes folyamatosan váltani ezek közt. A lehetőségek teljes egészében megegyeznek az egyszemélyes módban látottakkal: itt is jelen van a rejtőzést elősegítő fekete-fehér effekt, a feladatok még mindig a falra írva jelennek meg, a páros gyilkolászáshoz való ellenfél-kijelölés, valamint a megtévesztő elcsalás itt is ugyanolyan hasznos. Ehhez különösen nagy segítséget nyújt a hő- és hangérzékelő szemüveg, amely akár a falakon át is képes mutatni az ellenfelek helyzetét – a rajtaütés a Rainbow Six Vegashoz hasonlóan valósítható meg, két oldalról támadva, az ajtó betörése után néhány jól irányzott fejlövéssel gondoskodva az örökről. A helyzetfelismerés és a sajátságos tájékozódás különösen akkor hasznos, ha esetleg valaki elkószál: az Army of Two-ban látott módon itt is egy fejre szerelt kamerával követhető, hogy a társ éppen hol jár és mit csinál. Ennek nagy szerepe a rizikósabb helyzetekben lesz, akkor, mikor valaki a földre kerül: ilyenkor alig pár másodperc áll rendelkezésre a feltámasztáshoz.

Márpedig az idő itt mindennél fontosabb, hiszen az eltűnő járőröket előbb vagy utóbb keresni fogják, így a gyors és lehetőleg csendes előrehaladásra kritikus szerep hárul.

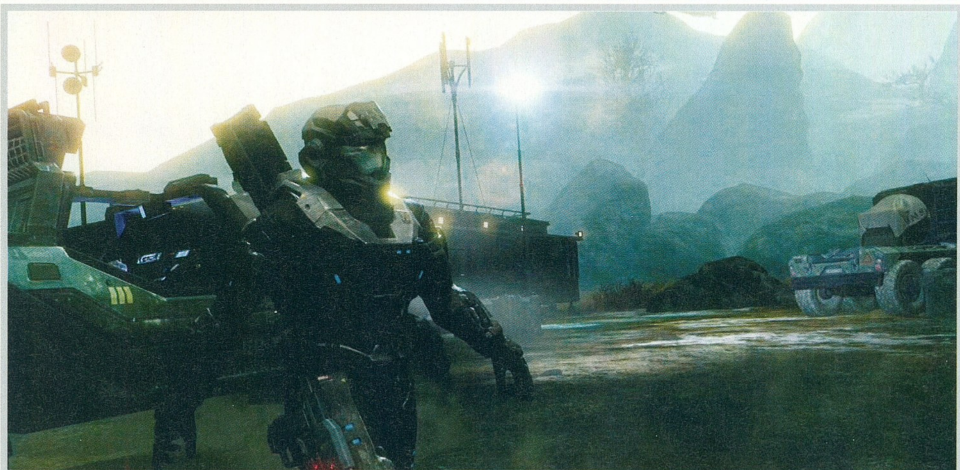
MÉG NINCS VÉGE!

Ez azonban csak az egyik oldal: nem elég, hogy a Prológus közel hat órán át mutatja be az előzményeket, nem elég, hogy Sam története is legalább ennyi időt ölel fel – a Conviction mindezt megfejeli egy további játékmóddal. Egész pontosan néggyel: a Deniable Ops szekció lényegében egy kategóriákra bontott missziógyűjtemény, ahol a lopakodás különböző oldalakról ismerhető meg. Ebből három akár egyedül is teljesíthető, és csak egynél kötelező elvárás a társ jelenléte. Ez az egyetlen multiplayer rész, ahol a pályák nem önállóak és egyediek, hanem a történetből kerültek kiollózásra. Leginkább a Batman: Arkham Asylum Challange részéhez hasonlítható, azzal a különbséggel, hogy itt elsősorban nem pontokért, hanem megnyitható extrákért folyik a küzdelem. Ilyen a hangtompító, a távcső vagy a megnövelt tárkapacitás, amely akár gyökeresen is átformálhatja a sztoriban való előrehaladás hatékonyságát és formáját.



Lehetőségből hiány nem lesz. A Hunter szabályrendszer az agyatlan lövöldözés terepe, ahol egy adott zónán belül kell mindenkit eltenni láb alól. Az Infiltration ennél már taktikusabb: ez a könyörtelen hardcore rész, ahol csak és kizárólag a lopakodás dominál, egyetlen felfedezett mozdulat vagy riasztás is azonnali game overt eredményez. A Last Stand a védekezés köré épül, a pálya egy pontján elhelyezett tárgyat kell megvédeni a pusztulástól – a csapatmunka itt jó szolgálatot tesz, hiszen az ólomkatonáskodás helyett sokkal jobb elcsalni az ellenfeleket. Az igazi izgalmakat a Face-Off tartogatja: a két kém itt két külön oldalt képvisel, a feladat a másik megtalálása és eliminálása. A dolgot nehezíti, hogy a helyszín itt is védett, itt is vannak minden kémre allergiás őrök és berendezések, így már a terep is leküzdendő nehézséget jelent.

A Splinter Cell: Conviction különleges játék – lehet, hogy már bejáratott panelekre épül, de annyi újdonságot képes felmutatni és olyannyira elüt már hangulatban is a sorozattól, hogy leginkább azoknak kedvez, akik eddig ódzkodtak a stílustól vagy a szériától. Ráadásul ilyen masszív tartalmat felmutatni manapság kevés játék képes, a hosszúra nyújtott történetre dobált kooperatív lehetőség miatt a Conviction lehet az, ami a tavaszt dominálja. Az árnyékok és a lopakodás világát mindenesetre biztos elfoglalja, akár Sam Fisher nélkül is. □



Halo Reach

Bármennyire is ikonikus figurája a Halo-szériának Master Chief, a zöld páncélos Spartan harcos, úgy tűnik, szerepet csak a számozott epizódokban kap – így aztán a Reachben sem jut majd szerephez. És mivel ez a Bungie utolsó Halo-ja (állítólag), aki nosztalgiázni akar, az játssza végig megint a Halo 3-at – akinek viszont új élmények kellenek, az örülhet: új hősökkel ismerkedhetünk meg.

20 10 ADATLAP

kiadó	microsoft
fejlesztő	bungie
platform	x360
megjelenés	szeptember

SPARTAN III

A szuperkatonák tenyésztésének egy oka van: meg kell verni a Covenantot, ehhez pedig az egyszeri baka általában kevés. Egy Master Chiefhez hasonló Spartan előállítása viszont drága és hosszú folyamat. Ekkor született meg a gondolat egy ONI-tiszt fejében: készítsünk majdnem-szuper katonákat. Kapnak hormon- és génkezelést meg persze valamilyen kiképzést, de milliárdos cuccokat, évekig tartó törődést már nem. Így születtek meg a tömegesen képezhető, és így feláldozható hármas sorozatszámú Spartanok: élénkebb (és a kezelések miatt helyenként igen extrém) személyiségű harcosok, nem a legújabb fejlesztésekkel.

Egy ilyen tagokból álló osztagba kerülünk: a Noble-csapat épp a Reach bolygón állomásozik (egy felkelést kell leverniük), amikor megjönnek az idegenek. Egy tagjuk hamar elhullik, és minket, a csak Noble-6 néven ismert katonát raknak be melléjük, együtt megyünk majd küldetésekre. Öt társunk alaposan kidolgozott személyiség lesz, akik egyedi módon reagálnak majd minden cselekedetünkre.

FALL OF REACH

A bolygó új világot, új környezetet jelent majd a játékosoknak: kopár hegyeken, vihartépázta erdőkben, hatalmas művelt területeken zajlik majd a küzdelem – méghozzá „old-school" ellenfelek ellen. Az Elitek most nem társat alakítanak, ők lesznek az ellenséges tápláléklánc csúcsán – az ismerős ellenfelekhez pedig az óvatos, lopakodó, hátulról támadó Skirmisher nevű lények csatlakoznak.

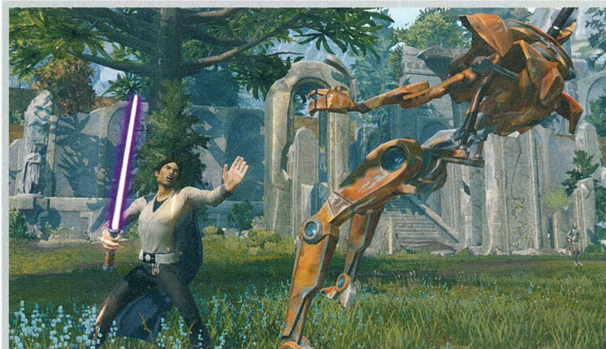
A játékmenet tekintetében a páncélok testreszabása lesz a legnagyobb újítás – no meg a Halo 1 külön kezelt életerejének és feltöltődő pajzsának visszatérése. Lehetőség lesz a nagy ellenfelek hátulról történő letámadására és csöndes eliminálására: néha a vad lövöldözésnek kínos következményei is lehetnek… Technikai szempontból is nagy fejlődést ígérnek. Az egy dolog, hogy minden fegyver, ellenfél és karakter sokkal részletesebb megformálást kap, mint eddig bármikor, de sokkal nagyobb csatatereket is kapunk. Mivel a játék nagy részében öt másik Spartannal együtt leszünk a harcmezőn, nyilván több ellenfélre lesz szükségünk: a játék alatt dolgozó motor 40 gyalogos ellenfelet és 20 járművet tud egyszerre kezelni. (Apropó járművek: most már a civil gépeket is vezethetjük!)

Multiplayer terén sok információnk még nincs: azon túl, hogy minden, eddig megszokott dolog (16 játékos, elmenthető filmek, négyfős kooperatív) jelen lesz. Komoly esély van az ODST-ben debütált Firefight játékmód visszatérésére is, és az is biztos, hogy a sztoriban is átélhető páncélalakítás (például sprintelést, majdnem-láthatatlanságot adó kütyükkel) itt is jelen lesz. A Bungie mindenesetre itt is sok meglepetéssel készül – és a nyáron induló bétatesztben minden kiderül. Ott találkozunk is!



A fegyverek mind az eredeti Halo stílusában – csak persze sokkal részletesebben – lettek kialakítva, hisz az napokkal a Reach vége után kezdődik; és ennek megfelelően az új gránátok is eltűnnek.





Star Wars
The Old Republic



A World of Warcraft óta gyakorlatilag nem sok újítás volt a havidíjas MMO-játékok világában. Olyan legalábbis nem sok akadt, ami nem a Blizzard nevéhez köthető, így nem meglepő módon a siker is elmaradt az esetek túlnyomó részében. Aztán jött a sikert sikerre halmozó BioWare, felszerelve minden idők talán legvonzóbb világának jogaival – nem csoda, hogy felbolydult a világ. A kanadai cég pedig nem is okozott csalódást – legalábbis eddig minden döntésüket ováció és taps fogadta; így egyáltalán nem túlzás, hogy az utóbbi évek legjobban várt online játékát várjuk milliókkal együtt az Old Republic „személyében". A lehető legjobb döntés, amit a BioWare meghozhatott – és meg is hozott – az volt, hogy az eddigi szerepjátékaik legjobb elemeit emelik át az Old Republicba. A világ kidolgozása, a karakterek megformálása és változatos, fordulatos sztorik megírása – nekik ezek mindig sikerültek, MMO-játékban viszont csak az első szokott szerepelni. Ez most megváltozik, karaktereddel egy saját sztorit élhetsz át, amely sok szempontból akkor is egyedi lesz, ha a cég tervei szerint milliók zúdulnak rá a szerverekre.

20 10 ADATLAP

kiadó: lucasarts és ea
fejlesztő: bioware edmonton
platform: pc
megjelenés: 2011

Először is, a játék teljesen más hangulatot kínál mind a Sithek, mind a Jedik szemszögéből. Más típusú küldetések, más jellegű bánásmód, eltérő színvilág és megannyi kisebb-nagyobb eltérés lesz majd, amelyeknek köszönhetően tényleg nem lesz megfeleltethető egymással a két oldal. A kasztok tekintetében is miniforradalomnak vagyunk szemtanúi: a két frakció négy-négy kasztja exkluzív az egyes oldalaknál, és így képességek, fejlődési lehetőségek tekintetében is igencsak eltérő lesz a frontvonal két oldala. És bár az egyes kasztok viszonylag könnyen fejleszthetők egy-egy általánosan elfogadott MMO-koncepció (pl. tank, gyógyító, sebzésre koncentráló dps irány) felé, a rengeteg fejlődési fa és specializációs lehetőség miatt ez csak egyike lesz a megannyi választásnak. Egy csempészből ugyanúgy lehet Han Solo-jellegű nagypofájú, magát minden helyzetből kidumáló fickó, mint lopakodó orgyilkos vagy épp profitéhes kereskedő.

Lapzártánk előtt két órával érkezett a hír: csak 2011 elején jelenik meg az Old Republic. Mindegy, diszkvalifikálni nem fogjuk...

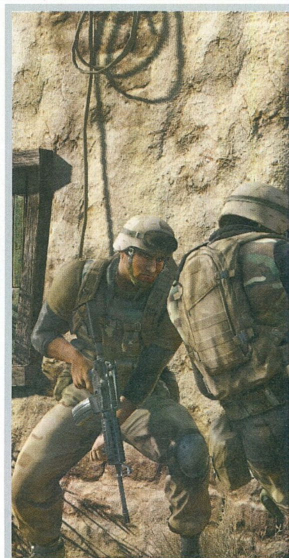
Már csak azért is, mert karakterünk maga mellé vehet olyan nemjátékos karaktereket, akik kiegészítik tudását. Őket lehet cserélgetni, de ha egyvalaki mellett kitartunk, az meghálálja a bizalmat: új küldetéseket adhat, és adott esetben még el is csábíthatjuk, minden ilyen jellegű lépéssel új képességeket, bónuszokat elnyerve. De ugyanígy el is ronthatjuk a kapcsolatunkat velük: extrém esetben élethalál-harcot kell majd vívnunk ellenük.



Minden karakterkaszt saját küldetésvonallal fog rendelkezni a több ezer általános küldetés között, valahogy úgy, mint a Lord of the Rings Online-ban. Azzal az eltéréssel, hogy itt csaknem mindig lesz választási lehetőségünk, és ezek bizony az MMO-szokásoktól eltérően permanensen lezáruló lehetőségeket jelentenek. A sztori egész elképesztően hosszú lesz: már másfél éve is több küldetés és szöveg volt a játékban, mint a korábbi BioWare-játékokban összesen, és azóta a 12 állandó és megannyi részmunkaidős író további kötetekkel gazdagította a világot. Mindemellé minden, így saját karakterünk is szinkront kap, no meg egy olyan párbeszéd-rendszert, mint amit a Mass Effectekben is láthatunk.

Ja, és azt el is felejtettük hangsúlyozni, hogy ez ugye egy MMO-játék lesz, több ezer ember által irányított karakterrel a közelünkben, akik ugye mind-mind új élményekkel, esetleg trófeákkal gazdagíthatnak minket. Ugye nem csoda, hogy ennyire várunk rá? □

Medal of Honor



A trónról lebukni senki sem szeret. Különösen nem akkor, ha ott éveken át biztosított helye volt. A Medal of Honor-sorozat esetében ez pedig több mint helytálló, hiszen a '99-es debütálás – bár egy kifutóban levő platformon történt meg – egy olyan témába tenyerelt, ami reneszánszát pont akkor kezdte élni. Hogy miért is, az egyértelmű: a filmszínházakat elképesztő effektekkel, hihetetlen realitásérzékkel és lenyűgöző drámaisággal ostromló Ryan közlegény megmentése után mindenki a második világháborút akarta feldolgozni.

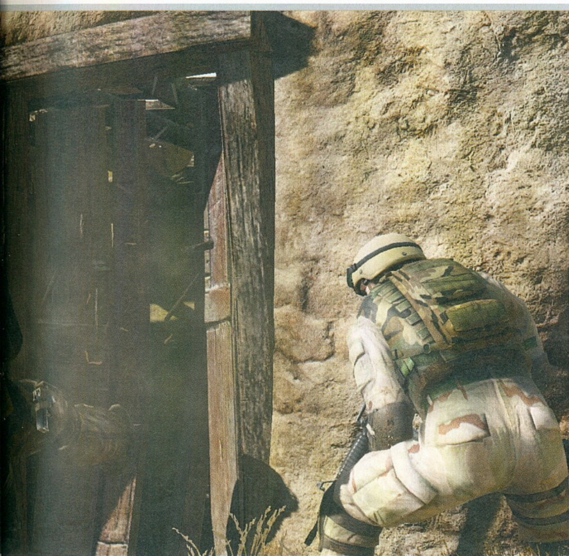
20 10 ADATLAP
kiadó: electronic arts
fejlesztő: eala és dice
platform: pc, ps3, x360
megjelenés: október

A Medal of Honor jókor volt jó helyen, jó támogatással, jó elképzelésekkel, Spielberggel, mint tanácsadóval. A siker és a dömping onnantól kezdve gyakorlatilag elkerülhetetlen volt, a csúcspont, a 2002-es Allied Assault nyolc év elteltével is több szempontból etalonnak tekinthető. Innentől fogva viszont megindult a lejtmenet, az ázsiai hadszínteret rendesen feldolgozni és kihasználni képtelen Rising Sun után már sem a Pacified Assault, sem a későbbbi Airborne nem tudta megközelíteni sem az aranykorszakot. Nem csak azért, mert a téma addigra kifulladt és nem csak azért, mert a minőség terén tett elvárások sem teljesültek, hanem mert a család közben kettészakadt. A korlátokat megelégelő 2015 nevű brigád zöme távozott, 2002-ben megalakult az Infinity Ward, a többi pedig – a világ legelhasználtabb szövegével élve – történelem. A Call of Duty státusza és érdemei vitathatatlanok, a Modern Warfare-vonulattal végérvényesen a stílus csúcsára költöző sorozat megszorongatása pedig látszólag lehetetlen feladat – de az EA nem éppen az a kiadó, aki hajlamos könnyen feladni. Főleg nem, ha ilyen magas a tét, és ha ilyen alapokra lehet építkezni. Ahogy megtette annak idején a Battlefield is, úgy megteszi most a Medal of Honor is. Pörget egy hatalmasat az idő kerekén, hátrahagyja a második világégést és nem fiktív, hanem valós és még mindig aktuális csatateret választ – irány Afganisztán és a gerillaháború.

HAT NAP (NEM) FALLÚDZSÁBAN

A Medal of Honor témaválasztása roppant kényes és kétélű dolog: játékosi szempontból nem csak dicsérendő, de elvárt is, a modern környezet használata 2010-ben már alapkövetelmény. Ám az afgán háború túlságosan friss, hisz az ütközetek jelenleg is zajlanak, katonák tízezrei vívják nap mint nap élet-halál harcukat a médiában barbárnak bemutatott országban. Afganisztán éppen ezért egyáltalán nem volt eddig kelendő, sem a filmek, sem a játékok terén. Egyedüli próbálkozó a közelmúltban az Atomic volt: a Six Days in Fallujah a hatnapos fallúdzsai ütközetet dolgozta volna fel, azt a harcot, amely a vietnami háború óta az egyik legintenzívebb küzdelem volt, majdnem 1000 civil és legalább 1500 katona halálát követelve. Ezt feldolgozni (vagy legalábbis megpróbálni) bátor vállalkozás volt, ám az Atomic nem számolt a közvélemény kirohanásával, a sok esetben alaptalan, mégis túlságosan erős negatív véleményekkel. Az eredmény? A kiadó Konami visszakozott, az Atomic pedig a csőd szélére került.





Az EALA ezt a hibát viszont nem követi el, már a fejlesztés első, tervezési szakasza óta aktívan együttműködik a hadsereg Tier 1 csoportjával. Nem hallottál még róluk? Semmi probléma, akkor jól végzik a dolgukat. A Tier 1 nem kémekből áll, hanem a katonaság krémjéből, azokból az extrémen jól képzett fegyveresekből, akik a lehető legrizikósabb missziókat vállalják el, csendben dolgoznak, kerülik a feltűnést és akár órák alatt is elvégzik azt, ami sokaknak napok alatt sem menne. Szerepük a játék formálásában az EALA szerint vitathatatlan: nem csak tanácsokat adtak az öltözékek, a fegyverek és a harc intenzitásának hitelessége terén, de esetenként még komplett részek is átkerültek történeteikből, a valóságból a játékba.

Ez pedig egyértelműsíti azt, hogy a Medal of Honor több szereplőn át mutatja be a hatalmas, grandiózus kampányát, valahogy úgy, mint teszi azt a Call of Duty-széria is – csak itt nem akkora léptékben. Az afganisztáni helyszín fix, az országon túlra egyetlen küldetés sem nyúlik. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a kampány ne lenne változatos – Afganisztán hatalmas ország, komoly magaslatokkal és esetenként szinte teljesen eltérő éghajlattal, így a MoH nyugodtan megteheti azt, hogy az egyik küldetésben még a sivatagban üldözi a felkelőket, a következőben viszont már egy hóval borított hegycsúcs tetején kalandozik. A katonák viszont nem szuperhősök, éppen ezért nem is várható el tőlük, hogy olyan dolgokat tegyenek, amikre a valóságban nem lennének képesek – egyikük sem képes példának okáért arra, hogy egyedül nyerje meg a háborút. A feladatok többsége ezért nem is epikus ostromokból vagy lenyűgöző száguldásokból áll, feladataink nagyrészt túszmentésről, terroristák vadászásáról szólnak.

SÓLYOM VÉGVESZÉLYBEN

Ám az arzenált ez nem korlátozza le, a sorozat újragondolása nem csak az alapvető részeket alakítja át, de sokkal nagyobb szerepet oszt a járművezetésnek is. Ráadásul azok közvetlen használatát erőlteti, így a harci helikopternél nem a gépágyú üzemeltetése hárul a játékosra, hanem a tényleges vezetés – a kampány során a terepjáró és a quad használata már biztos, sőt, a légi bombázás is, de meglepetések azért még akadhatnak. Fegyverek terén a kínálat mennyisége és összetétele nem ismert, annyi biztos csupán, hogy a harctéren ténylegesen használt puskák, géppisztolyok és karabélyok mind elérhetőek lesznek, olyan pontossággal osztva a sebesüléseket és a halált, ahogy az elvárható tőlük. A Medal of Honor számára a legnagyobb újdonság a késelés bevezetése: a közelharc létfontosságú a lopakodásra alapozó küldetéseknél, ahogy a sprintelés is. A Modern Warfare-rel való hasonlóság vitathatatlan és tagadhatatlan, az EALA pedig van annyira okos és tisztességes, hogy bevallja, milyen irányba is tartanak és miért.

Éppen ezért az sem meglepő, hogy a realitásra hajtó, de azért filmszerű akció rengeteg előre meghatározott jelenetre épül. Szkriptek vezérlik az ellenfelek mennyiségét, a harci stílusukat és azt, hogy a térkép egy adott pontján pontosan mit is csinálnak. Ez se nem újdonság, se nem feltétlenül negatívum, 2010 derekán is többnyire csak így lehet elérni egy bizonyos hatást. Az, hogy ez hogy is fog elsülni már más kérdés, a Modern Warfare magas nehézségi fokon túlságosan is nagy betekintést nyújtott a működési mechanizmusába, néha már ténylegesen frusztráló módon kezelve a triggereket. A MoH ezt a hibát nem szeretné elkövetni és a tervezési fázisban volt annyi idő erre, hogy elérjék, ez ne jelentsen problémát – így újratermelődő ellenfelek sem lesznek. Az intenzitással mindenesetre nem lesz gond, a küldetések és a helyzetek feszesek, gyors és megfontolt lépésekkel könnyedén legyűrhető az ellenállás, a pontatlan lövéseknek viszont ára van – a falakról tisztességes mennyiségben lemálló vakolat mellett esetenként még a fényforrás eltűnése is problémát jelenthet, ilyen esetekben jön igazán jól az éjjellátó szemüveg.

Főleg, mert a Medal of Honor nagyon szép. Ugyan jelenleg úgy tűnik, hogy a képfrissítés terén nem tudja utolérni a Call of Dutyt, cserébe viszont sokkal részletesebb környezetet és annál is kidolgozottabb karaktermodelleket kínál, nagyobb léptékű és szellősebb helyszínekkel. Ez különösen a járműves szakaszok esetében látványos, ahol a helikopteres száguldás alatt még a horizont távoli részén végighúzódó hegyvonulatok is kivehetőek. Nagyobb kérdőjel a multiplayer komponens: a Battlefield Bad Company 2 a taktikusabb, erősen járműközpontú harcra vágyók igényeit elégíti ki, a Medal of Honor pedig gyaníthatóan az egyszerűbb öldöklés felé mozdul el, megpróbálva megszorongatni az e téren szinte verhetetlen Modern Warfare-t. Az előjelek bíztatóak, a többszereplős módozatot a témában szakértő DICE jegyzi, így olyan nagyon mellényúlni talán nem fognak.

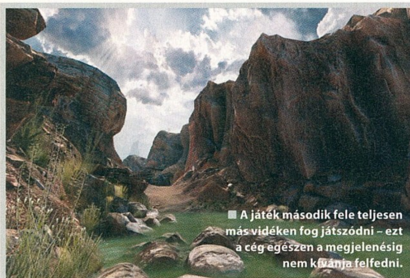
Főleg azért, mert a Medal of Honor az őszre tervezett startja ellenére még jó ideig nem akar sokat mutatni magából. Még rengeteg a kérdőjel, még rengeteg a lehetőség olyan újdonságok bemutatására, mellyel a Medal of Honor elérheti a célját – visszaszerezni az FPS-ek trónját, megmutatni az időközben felcseperedett gyereknek azt, hogy a papa miket is tudott a fénykorában. □

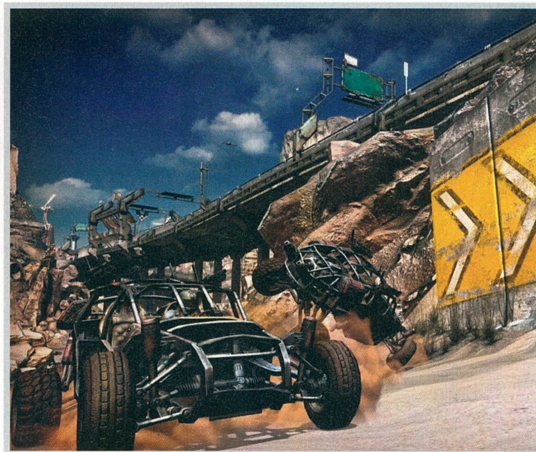
2011 TOPLISTA

Tíz játék a jövő évből

Mert tuti nem jelennek meg idén...

- Diablo 3
- Final Fantasy Versus XIII
- Fallout Online
- Doom 4
- StarCraft 2 – Heart of the Swarm
- Mirror's Edge 2
- Modern Warfare 3
- Metal Gear Solid Rising
- Guild Wars 2
- American McGee's Alice 2


A játék második fele teljesen más vidéken fog játszódni – ezt a cég egészen a megjelenésig nem kívánja felfedni.



Rage

Az id most valami igazán újat akar mutatni: eddigi játékaik mind egy üres világban játszódtak, melyek már első ránézésre is csak azért készültek, hogy minél izgalmasabb élményt adjanak a játékos karakterének. Ennek most vége, hisz a Rage egy élő világ lesz, telis-tele furcsa karakterekkel, őrjáratozó mutánsokkal, nélkülünk is zajló csetepatékkal. Olyannyira igaz ez, hogy a játék elején karakterünk nemhogy nem a szokásos terminator-jellegű szuperhős pár megatonna anyaggal a tulajdonában, de még az a szörnyű csúfság is megesik vele, hogy életfenntartó burkából kimászva egy egyszeri gazda fogja kimenteni két koszhodt bandita karmai közül. És innen csak lefelé visz az út…

20 10 ADATLAP

kiadó: bethesda
fejlesztő: id
platform: pc, ps3, x360
megjelenés: október

Merthogy név nélküli hősünk eredetileg egyike volt a Föld legértékesebb embereinek, egy kiválasztott, akit atombiztos bunkerben eltettek „jobb időkre", mielőtt egy meteor kipusztítással fenyegette az emberiséget. Az élet azonban mindenkit megviccelt: a meteor tényleg tönkretette a civilizációt, viszont a katasztrófát rengetegen túlélték: morcos emberek és még morcosabb mutánsok. Kialakult egyfajta Mad Max-Fallout keverékvilág, amelybe mit sem sejtő Csipkerózsikaként csöppenünk bele.

Aztán, ahogy az lenni szokott, egyre jobban megismerjük az Arizonát idéző környéket, megismerkedünk a városokkal, a mutáns bázisokkal, fegyvereket és vagyont gyűjtünk, majd nekiállunk teljesíteni főkalandunkat, ami nem más, mint… oké, ezt az id még titokban tartja, de az addig vezető út amúgy is hosszú lesz, akár húsz-harminc óra is.

Ez már csak azért is megtörténhet, mert a Rage egy szabadon bejárható világot kínál. Igaz, mindenütt ellenfelekbe, és sokkal ritkábban barátokba botlunk, töltött pisztoly, gépfegyver és shotgun nélkül még a szemetet sem lehet kivinni. Kicsit hasonlít a dolog a Borderlands világára, hangulatára – azzal az eltéréssel, hogy itt embereken és mutánsokon kívül szörnyek nem lesznek, ráadásul a vezetés sem lesz olyan idegesítő. Merthogy itt vezetni is kell majd, méghozzá a saját kezűleg épített kis homokfutót. Mivel a versenyeken nem tilos az aljaskodás (a szabadban mégannyira sem), célszerű gépfegyverekkel és aknapakoló alkalmatossággal felszerelni a verdákat. A megerősített páncélzat sem árt, és persze a turbózás sem egy rossz dolog. Remekül hangzik, ugye? Nos, ehhez pénz kell, vagy ezek híján tervrajzok és rengeteg nyersanyag. Utóbbiak segítségével amúgy fegyvereinket, lőszerünket, de még gránátjainkat is megbuherálhatjuk, erősebbé tehetjük. Az olyan extrák építéséről nem is szólva, mint a távirányítható kocsi (bombák szállításához), vagy a gépfegyverrel felszerelt robotpók – talán a legpoénosabb cucc az eddig bemutatottak közül.

Mivel id-játékról van szó, a multiplayert is kiemelten kezelik, de részleteket azon túl nem tudni, hogy lesznek a gyalogos öldöklésre és a versengésre kitalált versenyszámok is. Különben is sok még a titok, és a kavarást csak erősíti, hogy a Bethesda (pár hónapja az id tulaja) megvette a játék kiadási jogait az EA-től. Ősszel mindenesetre az id megint bizonyíthat: azt, hogy képesek haladni a korral, nem csak technológiai, de más szempontokból is! ◘


A Rage motorja hihetetlen pontossággal kezeli a páncélokat: ha azt valahol átlőjük, újra odacélozva hússebet okozhatunk – de ha máshol találjuk el a delikvenst, a páncél ugyanúgy tompítja a sérülést.





God of War 3



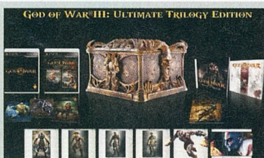
Az előző generáció definitív játékai közé a God of Wart nem besorolni balgaság lenne – olyan hiba, amit elkövetni eddig senki nem mert és gyaníthatóan nem is fog. Az első rész ismeretében ok nem is lenne rá, hiszen a God of War maga volt a meglepetés, az alacsonyra belőtt elvárások többszörös túlteljesítése. Két (plusz egy) felvonásos tunkolás a görög mitológiában, a fantasztikus lényekben, az epikus összecsapásokban és persze a nagy tócsákba csordogáló vérben. A hack'n slash műfaj fejlődését talán újraíró és új irányba terelő széria nagyon régóta készül a trilógia lezárására, az istenek korszakának vége pedig már itt kopogtat az ajtón, pont akkor, mikor sokan már a pokol bugyraiba merülnének.

20 10 ADATLAP

kiadó: **sony**
fejlesztő: **sony santa monica**
platform: **ps3**
megjelenés: **március**

A God of War 3 sok lényegi fejlődést felmutatni nem képes. Ez egy olyan sorozat esetében egyáltalán nem meglepő vagy váratlan, ami már szinte elsőre tökéletesített mindent, amit csak tudnia kell és csak itt-ott toldotta meg azzal, amire még szükség lehet. Például az epikussági faktorral, amit ezúttal az egekig tornáztak.. Az Olümposz ellen sereget gyűjtő, továbbra is csak üvöltve beszélő Kratos most az isteneket szeretné kardélre hányni. Nem egyet, hanem az összeset Poszeidónnal és Zeusszal az élen. Meglévő arzenáljával és persze újdonságokkal, ilyen a faltörő kos készítése egy ellenfélből – a delikvens testét megragadva ízléses tömegoszlató fegyver kreálható belőle. Ez persze nem az egyetlen új mozdulat, Kratos kelléktára ismét bővül, akár új fegyverrel is. A Cestus kesztyű, amely oroszlánfejet mintázva simul rá az öklökre, méretes maflásokat osztogat az arra érdemeseknek. A hatás magáért beszél, a God of War 3 minden eddiginél brutálisabb kivégzések, támadások sorával tarkítja a kaszabolást, szinte mindent befestve vagy vörössel, vagy a kinyert belsőségekkel.

Kratos ennél viszont agilisabb, félelmetes csábereje nem csak a nőkre, de a görög mitológia méretesebb lényeire is kiterjed. Ami lehet, hogy a szenvedőnek nem túl jó, a játékosnak viszont annál inkább: egy küklopszot meglovagolva könnyű és látványos pusztítással intézhető el egy méretesebb sereg is. A „lovaglás" rendkívül élvezetes, a hatalmas karokkal való csapkodás érezhetően monumentális erejű, a lassú cammogás pedig csak fokozza az amúgy is az egekbe szökő hangulatot. Ráadásul nem ez az egyetlen lehetőség az alternatív közlekedésre, az Olümposz felé vezető út nem csak rögös, de néha extrémen látványos és rizikós is: Ikarosz szárnyain repkedve olyan oldalról ismerhető meg az ókori Görögország, melyre még nem volt korábban lehetőség. ◻



Minden idők egyik legdurvább különleges kiadása az európai God of War 3-hoz készül. Pandóra szelencéjében a játék mellett megkapjuk a két felújított PS2-es elődöt, egy zenei CD-t, művészeti albumot, letölthető extrákat.



Heavy Rain

Amikor végre megérkezett a Heavy Rain kipróbálható verziója a szerkesztőségbe, a környékről gyakorlatilag mindenki a tévé köré gyűlt – a hónapok óta zajló kampányom („ez lesz majd az igazi Sony-nagyágyú!") működött. Aztán, ahogy haladt előre a történet, és még mindig nem tűntek elő fegyverek, vagy egyáltalán, nem jött semmiféle akció, úgy tünedeztek el a türelmetlenebb népek. Igen, egy dolog biztos: a Heavy Rain nem egy tucatjáték, amely mondjuk néhány új fegyverrel, különösen okos ellenféllel vagy atombombákkal akar kitűnni társai közül. Nem, ez bizony a kalandjátékok evolúciójának következő állomása – és egyben egyike az első, tényleg felnőtteknek készült játékoknak.

20 10 ADATLAP

kiadó	sony
fejlesztő	quantic dreams
platform	ps3
megjelenés	febr. 24.

FESZÜLTSÉG, VÉR NÉLKÜL

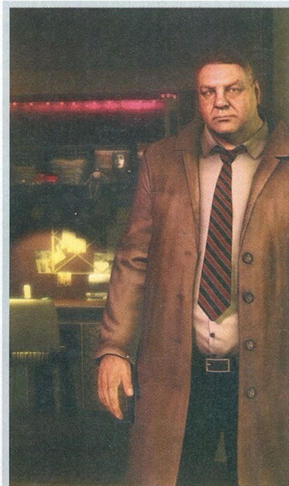
Felnőtteknek készült, de ez nem melleket vagy vért jelent. Igaz, mindkettő szerepel a Heavy Rainben, de sosem erőltetve. Olyan értelemben felnőtt, komoly játék, hogy olyan érzelmi szálakat pendít meg, amelyeket a játékok eddig megközelíteni sem mertek. Szülői szeretet, kapcsolatokat széttépő fájdalom, magatehetetlenség, szenvedélybetegségek, teljes értetlenség – ilyen, és ehhez hasonló hangulatokban lehet részünk a játék során.

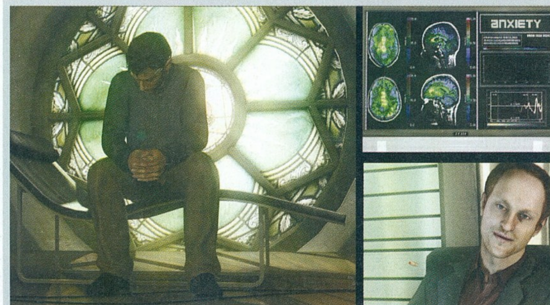
No de miről is szól a Heavy Rain? Egy sorozatgyilkosról, aki gyermekeket rabol el, akiket aztán pár nap múlva holtan találnak. Nyom helyett mindössze egy origami-madár van a testük mellett, a cseppet sem vidám eseményt pedig csak még baljósabbá teszi a környéket hetek óta „terror" alatt tartó esőzés és a látszólag sehová nem tartó nyomozás.

Persze nem rögtön itt indulunk: a viszonylag rövid fejezetekre osztott játék (volt, amelyik csak három-négy percig tartott, mások fél órásak is lehetnek; és legalább 80 ilyen lesz!) napfénnyel és boldogsággal indul: Ethan Mars, a sikeres mérnök tölti idejét két gyermekével, majd imádott feleségével. Az idilli környezetben megtanuljuk az elsőre kicsit szokatlan irányítást (előre haladni például az R2-vel lehet), a gombok ritmikus, vagy épp időzített megnyomásával végrehajtható feladatokat, a környezet manipulálását a jobb oldali analóg karral. Gyakorlatilag minden magától értetődő, ráadásul ezt a rendszert remekül használták ki: amikor a karakter retteg, vagy épp drog-elvonási tünetek gyötrik, a kijelzett ikon rezeg, extrém esetben teljesen felismerhetetlenül; amikor valami bonyolult dolgot hajtunk végre (mondjuk egy vizes-sáros emelkedőn kapaszkodunk fel), egyszerre két-három, direkt kényelmetlenül kiválasztott gombot is nyomva kell tartanunk.

NÉGY ÚT

Az idilli bevezető fejezet hamarosan katasztrófába torkollik: Ethan és családja a





NINCS EGÉSZSÉG

Nem tudni egyelőre, hogy a játék sztorijának szempontjából fontos lesz-e, avagy csak a karaktereket színesíti, mindenesetre mind a négy hősünk rendelkezik valami egészségügyi gonddal. Ethan ugye álmából ismeretlen helyeken ébred, Madison inszomniás, Shelbyt valami nagyon durva asztma gyötri, Norman pedig az egész világ elől próbálja titkolni drogfüggőségét.

plázába indulnak bevásárolni, de kisebbik gyermeke elveszik a tömegben. Kétségbeesetten keressük a több száz vidám vásárló tengerében – tényleg, sokkal feszültebb volt mindenki a tévé és a PS3 előtt (főleg a szülők), mint mondjuk egy durva Call of Duty-pillanatban –, de mikor végre kint, a sugárúton megtaláljuk, nem tudjuk megmenteni: egy autó elüti. Ezek után vált a kép, és a következő fejezet már később játszódik. A környezet, a hangulat, de még a színvilág is kifakul, nagyjából a Se7en stílusát veszi fel.

Az előzetes verzióban semmilyen kommentár, leírás, átvezetés nem volt a fejezetek között – és erre tulajdonképpen szükség sincs. Ez a minimalista megközelítés tökéletesen működött, pár pillantás, arckifejezés és fintor elég, hogy mindent megtudjunk. Hogy Ethant elhagyta a felesége. Hogy egyetlen megmaradt fiúk mélységesen depressziós. Hogy a tökéletes családnak vége – gyakorlatilag Ethan szólni sem bír fiához a sok elfojtott érzelem miatt. Az est kínszenvedésben telik el – főleg, ha nem találjuk meg az ágybabújásnál sírva követelt plüssállatot – és az ébredés sem jobb: a Heavy Rain első igazán játékszerű pillanatában Ethan az éjszaka közepén, magányosan, lakásától messze tér magához! Nyilván mindenki azonnal arra asszociál, hogy ő az origami-gyilkos – de igencsak meglepődnénk, ha ez a blőd, a játék első félórájában felmerülő gondolat végül helytállónak bizonyulna.

De persze nem Ethan az egyetlen szereplő. Igaz, az előzetes verzió azt sugallja, hogy fontosabb, mint a többiek, hisz a csinos újságírócsaj, Madison csak egy, Shelby, a kivénhedt magándetektív pedig csak két fejezetben mutatkozott be. A negyedik központi figura Norman, az FBI alkalmazottja. A négy ember eleinte nem ismeri a többit, nem is tudnak a másik három létezéséről – de a szálak, az események mind-mind az origami-gyilkos felé terelik őket.

MI EBBEN A JÁTÉK?

Sokan, videók és képek megtekintése után úgy nyilatkoztak a programról, hogy az csak egy hosszú QTE, azaz amikor felvillan a képernyőn egy gomb, azt megnyomod, és ezt kell ismételni a játék végéig. Bizonyos mértékben ez igaz is, de három érvem is van ennek megcáfolására. Egyfelől ott vannak a küzdelmek: Norman küzdelme egy behemót fickóval, vagy Madison viadala félálomban felbukkanó üldözőivel. Ezek hosszú, több perces, remekül megkoreografált jelenetek, és ugyan itt is a gomb nyomogatásán, a kar húzgálásán van a hangsúly, de ez azért annyira nem különbözik egy verekedős játéktól. Oké, nem állítom, hogy itt csak tizedannyi szabadságunk is van, de itt akkor sincs gond, ha mondjuk egy-két, vagy akár öt-hat gombnyomást is elrontunk. Persze ha kritikus helyzetben tesszük, elhalálozhatunk, de egy verekedést több százféleképpen lezavarhatunk, függően attól, hogy melyik védekezés, támadás, vagy félreugrás nem sikerült.

A második ok, ami a maratoni QTE fölé emeli a játékot, az az, hogy itt rengeteg múlik a játékos gondolkodásán is. Minden helyzetet rengetegféleképpen meg lehet oldani, ahogy az életben is millió lehetőség kínálkozik napról napra. A gyermekére vigyázó Ethan dönthet úgy, hogy ráveszi gyermekét a tanulásra, de úgy is dönthet, hogy nem akarja magát még jobban megutáltatni. Készíthet neki enni, próbálhat beszélgetni vele, elparancsolhatja a tévé elől, elmehet a tervezőasztalhoz dolgozni. Van egy, az anya által kitűzött feladatlistánk, és teljességgel rajtunk múlik, hogy ebből mi valósul meg. És bár pont ezen cselekedeteknek nem feltétlenül lesz következménye, rengeteg másik esetben kihatunk későbbi fejezetekre.



Norman egy különleges kütyüvel bír: a számítógépébe és a kesztyűjébe épített számítógéppel térben látja a különféle nyomokat, melyeket adatbázisával rögtön ki is tud elemezni. Így – kicsit a Batmanben látottakhoz hasonlóan – követhet vérnyomokat, elemezhet gumimintákat, kémiai anyagokról tudhat meg mindent, vagy egyszerűen levehet ujjlenyomatokat.

Shelby egy tanút próbál kihallgatni, és egyáltalán nem biztos, hogy végül bármi értékes tudnivalóval távozik. Ugyanígy: Norman konkrétan nyomoz, egy high-tech kütyüvel gyűjtve adatokat. Elég egy vérnyomot kihagyni, és lehet, hogy a rendőrörsön már nem tudunk összerakni egy logikai képet.

A harmadik ok talán a legfontosabb: a QTE fürge ujjmozdulatainkra épül – a Heavy Rain viszont az eszünkre és az érzelmeinkre hat. Megrémülsz, amikor Madison lakásában a szemed sarkából mozgást pillantasz meg, te érzed rosszul magad, amikor egy meggyilkolt gyermek anyját próbálod kihallgatni, és a torkodban dobog a szíved, amikor egy építkezésen az életedért küzdesz egy aprító felé tartó kocsiban.

Tény, nem való mindenkinek. Akinek azonban jól jönne egy gondolkodós, érzelmekre is kiható játék, az ne keressen tovább: a Heavy Rain egy hónap múlva a boltokba kerül! ◻



2010 TOPLISTA

Tíz elvont csoda

Ami csak a furcsaságokra bukókat bűvöli majd el

- Greed Corp. (pc, psn, xbla)
- 3D Dot Game Heroes (ps3)
- Naughty Bear (ps3, x360)
- Ghost Trick (ds)
- de Blob 2 (wii)
- Cho Aniki Zero (psp)
- Fez (pc, xbla)
- Fragile Dreams (wii)
- Epic Mickey (wii)
- The Misadventures of P.B. Winterbottom (xbla)

WoW Cataclysm

Bár a World of Warcraft eredeti designerei már mind a cég következő MMO-játékán dolgoznak, a játékot nem hagyták rossz kezekben: feltörekvő, fiatal designerek dolgoznak a harmadik, Cataclysm című kiegészítőn. Ez pedig nevéhez méltóan mindent felforgat – ráadásul alaposan kibővíti az új játékosok lehetőségeit is.



Merthogy kataklizmával indítunk: a gonosz Deathwing furmánykodásainak hatására a föld, levegő, víz és tűz síkjain rabságban tartott elemi szellemek kiszabadulnak, aminek hatására egyfelől változatos környezetben játszódó új instance-okat kapnak a veterán játékosok, másrészt pedig Azeroth megszokott világa is teljesen átalakul, új élményeket kínálva rutinos és új játékosok számára is. Az eltérő vidékek alaposan megváltoznak: lesz, amelyik eltűnik, mások több részre bomlanak. Lesz olyan terület, amelyet víz önt el, másokon pedig vulkánok és lávapatakok jelentenek új veszélyeket – de általános változás, hogy repülő hátasainkat immár itt is használhatjuk.

Játékmenet szempontjából is lesznek új dolgok, kezdetnek például két új játszható faj is megjelenik: a hordánál az apró, zöld és gonosz goblinok, a szövetség oldalán pedig a humanoid farkaslények, a worgenek lépnek be a buliba. A karakterek szintlimitje ezúttal öttel, 85-re növekszik, de a puszta szintbeli fejlődés mellett új dolgokat is elsajátíthatunk. Minden karakter megtanulhat például régészkedni, ezzel természetesen tápos cuccokat, drágán eladható nyersanyagokat lehet szerezni. A Path of the Titans nevet viselő további lehetőséggel pedig hét úton specializálhatjuk tovább a maximális szintet elért hősünket.



A veteránok szórakoztatása érdekében minden eddigi kiegészítőnél több lesz a tartalom a maximális szinten játszók számára: tucatnyi új kisebb-nagyobb instance vár majd mindenkit, nem is beszélve olyan régi területek újrakreálásáról, mint amilyen Shadowfang Keep vagy a Deadmines – ezek mind-mind kínálnak majd hardcore fokozatot is. Ezek mellett a PvP is nagy figyelmet kap, vadonatúj, minden eddiginél több stratégiát kívánó különálló pályák és „world PvP" helyszínek jelennek meg. Igaz, megjelenési dátum még nincs, de a tizenpármillió aktív játékos közül nem sok lesz, aki elégedetlenkedne ennyi újítással... ◻

The Last Guardian

Csoda a tömegtermelés lápvidékén. Ismét alkot Fumito Ueda, napjaink talán egyetlen videojáték művésze – akármennyire tagadja is ő ezt. Az Ico és a Shadow of the Colossus kevés kategóriába zsúfolható be, egy tulajdonságuk viszont közös: a zsenialitás. És persze felvéshető még a maradandóság, a kultikusság, az utolérhetetlenség. Hova lehet lépni ilyen pedigrével, egyáltalán mi jöhet szóba? Egyesítés – az Ico és a Shadow of the Colossus kart karba öltve lépnek át az újgenerációba.

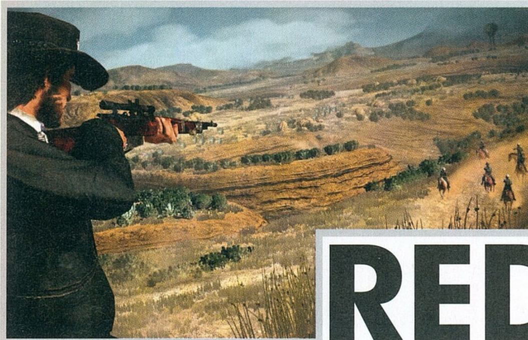


A Last Guardianról hosszasan értekezni lehetetlenség, az aktuális játékával kapcsolatban mindig is előszeretettel titkolózó Team Ico még a megjelenés évében (elvileg) se nagyon szeretne részletekbe bocsátkozni. Annyi biztos csupán, hogy a főszerepben egy névtelen fiú és (jobb fordítás nem lévén) Toriko, a griffszerű védelmező áll. És persze a helyszínek, az Ico égbe nyúló, az óceán által nyaldosott sziklára épült kastélya is visszaköszön. Ha nem is konkrét helyszínként, de iránymutatóként a stílus terén mindenképp, a Team Ico nagyon jellegzetes, kissé azték, kissé európai, kissé fiktív kulturális gyökerei úton-útfélén visszaköszönnek. Hogyan lehet egy szinte teljesen dísztelen, már-már bántóan nyers kőkolosszus olyan részlet gazdag és hangulatos? Nyilván mágiával, azzal a varázsecsettel, mellyel megelevenedett az Ico grandiózus kastélya, amivel a Shadow of the Colossus temploma várta a vándort és szerelmét.

A páros célja és motivációi nem ismertek – a fiú és Toriko viszont biztos, hogy nem az egyetlen, aki a világot járja, hiszen a templomok és épületek mélyén őrök strázsálnak. A Last Guardianban egyelőre nem úgy tűnik, hogy komolyabb harcjelenetek várhatóak, elvégre milyen eséllyel forgatna kardot egy gyerek jól képzett katonákkal szemben? Itt jön képbe



Toriko, aki nem csak hatalmas magaslatokba tornássza fel társát, de esetenként még oda is csap annak, akinek kell, eltakarítva minden akadályt a továbbjutás elől. A Last Guardian hangulata továbbra is megfoghatatlan, a Team Ico e téren még mindig verhetetlen. És tulajdonképpen minden szempontból, Toriko és a kölyök kapcsolatából csak úgy sugárzik az értelem és a szeretet, csupa olyasmi, ami játékban csak ritkán szerepel. A Last Guardian nem csak 2010, de a generáció talán legfontosabb játéka is. És igen, ezt már most bátran le lehet írni! ◻





RED DEAD REDEMPTION

Hálátlan téma, a legkisebb mértékben sem méltatlan megvalósítással. A témában évenként maximum két játékot felmutatni képes western stílus az utóbbi években reneszánszát éli – rendben, egy kis túlzással. Az előző hardvergenerációból átráncigált Gun ennyi év távlatából is elfogadható és megkapóan hangulatos újragondolása egy korszaknak, a két Call of Juarez pedig kelet-európai szellemiséggel átitatott akcióorgia a szélfútta prérik, óriási kanyonok vidékén. Ám ezek csak bemelegítések, mert ha valami, hát a Red Dead Redemption után garantáltan sosem lesz ugyanolyan a vadnyugat – kalandozás az alvilágban annak mestereitől, bő száz évvel a GTA-k előtt.

20 10 ADATLAP

kiadó
take-two
fejlesztő
rockstar games
platform
ps3, x360
megjelenés
április 27.

A Red Dead Redemptionnek jót tett a csúszás, az eredetileg 2009 őszére várt lövöldözés a plusz idő alatt elnyerte végleges formáját. Ami továbbra is adott: fordulatos – ezúttal a huszadik század legelső éveibe ágyazott – történet bosszúállással, mexikói lázadással és úton-útfélén megbúvó gazfickókkal, három hatalmas területtel, változatos küldetésekkel és morális döntésekkel. A Red Dead Redemption igazán nyílt játék, ahol a szabad barangolás alatt bármi megtörténhet: banditák csaphatnak le az út széléről, húsra éhes prérifarkasok ugorhatnak elő a bokorból, fejvadászok próbálhatják megkeresni kenyerüket.

Az, hogy mikor és mit teszel csak rajtad áll. Minden város, minden helyőrség, minden tanya tartogat valami meglepetést, legyen az a történethez szorosan kapcsolódó misszió vagy épp a helyiek megsegítése. Esetleg az ismert bűnözők levadászása, hisz John Marstonként nem csak a törvényt, de a saját bankszámlád is szolgálhatod. A nehezen megszerzett pénzt elkölteni igencsak könnyű, a RDR hatalmas fegyverarzenált kínál megvásárlásra, a kor összes fontosabb pisztolyát és puskáját felvonultatva. Használni ezeket nem lesz nehéz, az emberes mennyiségű harc során mindegyiknek szerep jut, főleg a váratlan helyzetekben – a dinamikusan generált mellékküldetések véletlenszerű jelleggel tűnnek fel a poros vadnyugaton, megadva a lehetőséget egy elszökött rab felkutatására, egy bajba került karaván megsegítésére; vagy épp annak elpusztítására. A következményekkel járó morális döntések szerepeltetése 2010-ben lassan már alapkellék, a RDR pedig e téren is tudja a kötelezőt – és még sokkal többet.

És tulajdonképpen mindenhol ez a helyzet: a Rockstar már több mint tíz éve bizonygatja játékaival, hogy ért a világok és az azt benépesítő szereplők hiteles ábrázolásához, de ennyire életszerűen, ennyire látványosan és ennyire tartalmasan tán még sosem álmodtak. És ez pontosan az az álom, amiből az ember nem szeretne felébredni! ◻



A Red Dead harcrendszere a GTA4-ben látottakra épül, csak modernebb formában jelenik meg: a fedezékek használata könnyebb lesz, életerőnk pedig magától regenerálódik vissza





Final Fantasy XIII

Megdöbbenés. Hitetlenkedés. Sőt, csalódás! Nem olyan rajongói visszajelzések, amelyekhez a Square Enix hozzászokott az elmúlt év(tized)ekben, főként nem zászlóshajójukkal, a Final Fantasy-széria számozott részeivel kapcsolatban. Most viszont bőven volt ebben részük, mert hiába volt a FF13 az év egyik legjobban startoló játéka Japánban, a ma már közel kétmillió vásárló egy része elégedetlenkedik.

2010 ADATLAP
kiadó: square enix
fejlesztő: square enix
platform: ps3, x360
megjelenés: március 9.

VÁLTOZÁSOK KORA

Ma már szinte csodaként említve kell kiemelni, ha egy fejlesztőcsapat mer radikálisat újítani, de a Final Fantasy-sorozatot mindig is a változás éltette. Ebbe belefér néhány furcsa, később sosem alkalmazott megoldás (például az FF2 fejlődési rendszere vagy az FF8 varázslatszívó megoldása), de az biztos, hogy minden rész rengeteget változott. Igaz, a korai, 2D-s epizódokban ez csak a harcrendszer alakítását jelentette, de az utóbbi évtized epizódjaiban gyakorlatilag a kék menükön és a chocobókon kívül semmi sem volt állandó. Vidám mesétől az egyedül játszott MMO-n át a vallások erejéről szóló kalandig terjedt a Final Fantasyk útja, a változást, a nulláról tervezést mindig szem előtt tartva.

Na most képzeld el, hogy a Final Fantasy XIII-at készítő csapat minden korábbi dolgot lesöpört az asztalról és a nulláról kezdték el a játék koncepcióját összerakni. A FF13 többet változott az előző rész óta, mint amennyi alakulást a sorozat az FF1 óta megélt! És noha egyfelől bele lehet illeszteni a klasszikus Final Fantasyk sorába, más részről nézve viszont csak hüledezik az ember: hogy lehet, hogy ezt ilyen néven adták ki? Sőt: hogyan lehet, hogy ezt még mindig szerepjátéknak hívják?!

A PUDING PRÓBÁJA

Nemsokára kitérek a pontos érvekre is, de előtte még egy dolog: mivel nem hittem el, hogy a játék tényleg rossz lehet, megrendeltem a Japán verziót (köszi, Tomoko!). Így aztán – noha a sztoriról nem tudok véleményt alkotni – saját magam is belecsöppenhettem a Final Fantasy XIII világába.

Ez a világ pedig valami egészen elképesztő lett: az égben egy Cocoon nevű cyberváros lebeg, mágia és technológia által működtetett gépei dolgoznak az emberek helyett, óriási



Ha elbuknánk egy csatát, nem kell állást tölteni: rendelkezésünkre áll egy újrakezdés opció, így újra (és újra és újra) nekifuthatunk a durvább küzdelmeknek.



robotok és önjáró mágnesvasutak láthatók a neonfényekkel és hologramokkal gazdagon megszórt vidéken. Idilli világ – lenne, ha nem lenne épp polgárháború. Különösebb felvezetés nélkül csöppenünk ebbe a világba, alig van idő megismerni, kiismerni egy karaktert, máris ugrunk tovább a következő csapatra – igen, ezúttal nem egy lineáris történetvezetésre kell számítani, hanem apróbb fejezetek mesélik el, hogy a párhuzamosan cselekvő hőseink hogy boldogulnak.

Maga a játék sokkal egyszerűbb felépítést kapott, mint elődei: nincsenek szabadon bejárható városok, mellékküldetések, sőt, a végjátékig nincs túl sok szabadságunk sem: megyünk előre a viszonylag kicsi, de annál szebb területeken, megvívjuk harcainkat, majd gyönyörködünk a területet, a fejezetet lezáró fantasztikus videóban. Átvezető jelenet, harc,



2010 TOPLISTA

Tíz igazi kérdőjel

Akik így vagy úgy felkavarhatják az állóvizet...

Agent
A Rockstar következő nagy durranása, állítólag nagyobbat fog szólni, mint bármelyik GTA. Mi hiszünk nekik...

The Witcher 2
Az első rész egy tipikusan európai PC-s RPG volt, a második viszont nyitna az akciódúsabb stílus felé. Feltéve, ha nem megy csődbe a csapat...

Sony Wand
Mozgásérzékelő kütyü, PS3-on is. Elvileg lesz hozzá millió kiegészítő, de az eddig bejelentett játékoktól nem estünk hanyatt.

Transformers: War on Cybertron
Játékformában ugyan még sosem volt jó Transformers-feldolgozás, de a renderelt videók alapján ennek megvan rá az esélye...

L.A. Noire
Egykori Rockstar-alkalmazottak dolgoznak egy '80-as években játszódó sötét GTA-szerű játékon. Évente kijön egy hír, hogy még létezik, de ennyi.

Natal
A Microsoft mozgásérzékelő sci-fi kamerája. Lehet forradalom is, meg bukás is – majd a játékok döntik el, hogy hova billen a mérleg nyelve.

Parasite Eve: 3rd Birthday
A PSP-s részről évek óta mutogatják ugyanazt a látványos videót, de részleteket még mindig nem tudunk róla...

I Am Alive
A Ubisoft katasztrófatúlélős játéka komoly gondban van: az eredeti fejlesztőket elcsapták, a játékot Kínában készítik újra a nulláról.

The Outsider
Szintén ezer éve készülő akció-thriller egy washingtoni ügynökről, aki hirtelen az ország legkeresettebb bűnözője lesz.

Elite 4
Az első verziót még '98-ban, MMO-nak fejlesztették, a legutóbbi négy éve készül. Szerintünk sose lesz kész...

átvezető jelenet, harc – ehhez a ritmushoz kell hozzászoknia minden játékosnak. A pályákon néhány kósza kincsesgömb, mindenképpen megbirizgálandó kapcsoló kivételével gyakorlatilag semmit nem tudunk tenni a harcon kívül (az ellenfelek látszanak a pályán, megfelelő hely birtokában ki is kerülhetjük őket). Nekem ez nem okozott gondot, de megértem, ha valaki ezt az egyszerűsítést botrányosnak tartja – és az biztos, hogy a korábbi játékokhoz, főleg a hatalmas, nyílt játéktereket kínáló FF12-höz szokott játékosok számára hatalmas sokk lehet ez a bezártság.

AMÚGY MINDEN OKÉ

Egyetlen oka van azonban annak, hogy még így is hosszú órákat töltöttem el a játékkal, ez pedig az, hogy szerencsére a harcrendszer remek lett. A képeket böngészve talán nem tűnik fel sok újítás, pedig ez is – csakúgy, mint a játék egésze – hatalmas változásokon ment át. Lesokkoljalak? Minden csatában csak egyetlen karaktert lehet irányítani! Még váltogatni

A fegyverek is fejleszthetők, de ehhez rengeteg pénzre és még több másra nem használható tárgyra lesz szükségünk – reméljük kicsit könnyítenek az európai kiadásra ezen a folyamaton.

sem lehet köztük, sőt, még úgy, közvetve sem lehet befolyásolni őket, mint az FF12-ben a gambitokkal.

Igaz, hat „foglalkozás" közül választva megadhatunk viselkedési mintákat (például védekező, gyógyító, berzerker), de ezen túl mindent az AI irányít. Csendes imák elrebegésén túl nem tudjuk rávenni arra, hogy gyógyítson rajtunk, vagy hogy ugyanazt az ellenfelet támadja, mint mi. Igaz, a mesterséges intelligencia meglepően jól működik, ráadásul a játékot végigjátszók szerint a végjátékra is így marad a dolog. Az egyetlen gondom az volt, hogy a fejlődési rendszer nem hagy sok lehetőséget az egyedi karakterek létrehozására.

Mert noha mindenki saját fegyverrel rendelkezik, és van pár ehhez fűződő speciális képességük is, a fejlődés a hat imént említett foglalkozáshoz kötődik. Mindegyiket egy táblán fejleszthetjük, kicsit hasonlóan az FF12 négyzethálós megoldásához, de akármelyik karaktert is nevezzük ki mondjuk támadónak vagy védőnek, az azokkal a tulajdonságokkal rendelkezik majd, amelyeket a táblán már megnyitottunk. És mivel a táblákon való előrejutás erősen korlátozva van a játék végéig, gyakorlatilag minden játékosnak pontosan ugyanolyan képességű partija lesz a sztori megegyező pontjain. Ez sem baj persze, de elég messze van a sorozat hagyományaitól. (Ha esetleg nem lettem volna érthető: szintlépés, tapasztalati pont nincs is a játékban!)



A harcrendszer azonban nem csak lemondásokkal jár, mert mindezen változásoknak köszönhetően félelmetesen pörgős, sok tekintetben akciójátékba illő küzdelmeket kapunk. Mivel csak egy karakternek kell parancsokat adni, a csaták villámgyorsan pörögnek. Lehet kombózni, a jól időzített támadások megakaszthatják az ellenfelet, a pont jókor aktiválódó robbanások több ellenfelet is sebezhetnek – ha nem menüből kellene irányítani, meg nem mondanád, hogy ez Final Fantasy. A folyamatosan kapott képességeknek és varázslatoknak, egyre szélesebb támadási palettával dolgozó ellenfeleknek hála a küzdelmek gyakorlatilag a teljes játék során izgalmasak és újszerűek maradnak, és ez kritikus fontosságú – hisz, mint mondtam, ez tölti ki a játékidő túlnyomó részét.

TÖKÉLETESSÉG

A maradék időt ugye a karakterekkel, a világgal és a történettel ismerkedve fogjuk tölteni, és e téren sem kell csalódnunk. Animéken nevelt pocséknál is



pocsékabb japántudásommal persze nem értettem meg a rengeteg átvezető jelenetet, párbeszédet, de sokhelyütt szavakra nincs is szükség – annyira jól vannak megrendezve és „fényképezve" a jelenetek, különös tekintettel a karakterek arcvonásaira. Mindig lehet tudni, hogy ki kire haragszik, vagy hogy éppen kit kedvel, és a korábban látottakból azt is nagyjából ki lehet találni, hogy ez miért van így. Igaz, a háttérben húzódó nagyívű történetből szinte semmit nem sikerült felfognom, de hát legalább maximálisan motivált leszek a márciusi premiernél is!

Technológiai szempontból – talán ez nem lesz meglepő – a játék egészen fantasztikus lett! Sasa ugyan kiröhögött, amikor azt mondtam, hogy számomra szebb, jobb az összhatása, mint az Uncharted 2-nek, de hát mit tehetnék, amikor ez egyszerűen így van. A mágia és a technológia keverése amúgy is a szívem csücske, az pedig egyenesen fantasztikus, hogy a hihetetlenül tehetséges festők munkáit milyen félelmetes ügyességgel alakították át 3D-s játéktérré a Square Enix emberei. Csodálatos tájak, félelmetes, vagy éppen álomszerű környezet, eszelős munkával kidíszített hatalmas, templomszerű építmények – és mindezeket fantasztikusan kialakított karakterek lakják be. Igaz, a szokásos beteg japán design is felüti néhol a fejét, a kékhajú lány, a szőrmebekecses srác több, mint furcsa, a melltartót az ingén kívül hordó csaj pedig felér egy jól irányzott kultúrsokkal – de ez ritkább, mint várnánk.

Különösen a csapattagok jól kialakított figurák – Snow borostás arca, Vanille (nyam) ártatlan külseje, vagy Lightning mozgáskultúrája mind-mind hatalmas tehetségről és odafigyelésről árulkodnak. Ehhez méltó minőségűek a hangok is, bár kicsit fázom az angol nyelvű verziótól, és az ausztrál meg ír akcentusú karaktereitől – meglátjuk, hogy miként sül el a dolog...



A FF13-ban Gestaltnak nevezett megidézhető lények egyedi módon működnek: mindenki egy járművé (a lótól a versenyautóig) alakuló bestiával haverkodhat össze, ezt megidézve pedig akciójátékba illő kombókat adhat elő vele.

A Final Fantasy XIII furcsa játék lett – és nem csak a sorozathoz képest. Meglepő kereszteződése a szerepjátékoknak és az akciónak, felépítése egyszerűsödéséről, millió lehetőséget adó harcrendszere pedig komplexitásról árulkodik. A régi epizódokhoz csak a chocobók jelenléte (még a kék menük is hiányoznak – igaz, az új megoldás rendkívül esztétikus lett!) köti, no meg az az igényesség, ami a játék minden porcikájáról árulkodik. Vaskalapos, csak a klasszikus dolgokat elfogadó játékosoknak nem ajánlott – no de hát ők valószínűleg már a FF12-nél kikoptak a vásárlói bázisból. Ha azonban vevő vagy az új dolgokra, nem mászol a falra egy kis (nagy) mértékű linearitástól, akkor a március 9-ét már most bekarikázhatod a naptárban... ◻

A játékot befejezők egyöntetű véleménye szerint a sztori olyan 25-30 órás kalandot nyújt, amit az utolsó fejezetekben megnyíló opcionális tartalmak még ugyanennyivel bővíthetnek ki.

ELŐFIZETŐI AKCIÓ

KIHAGYHATATLAN AJÁNLATOK!



PS3
- » Need for Speed Undercover
- » Red Alert 3 Ultimate Edition
- » The Godfather 2
- » The Lord of the Rings: Conquest



X360
- » Need for Speed Undercover
- » Red Alert 3
- » The Godfather 2
- » The Lord of the Rings: Conque



PC
- » Crysis Warhead
- » Red Alert 3
- » The Godfather 2
- » The Lord of the Rings: Conquest

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*
9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett
CSAK 9999 Ft
(7089 Ft megtakarítás!)



PSP
- » Burnout Dominator
- » Medal of Honor: Heroes 2
- » Need for Speed Undercover
- » The Lord of the Rings: Tactics



PS2
- » Black
- » Medal of Honor: Vanguard
- » Need for Speed Undercover
- » The Godfather

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható!

EXTRA ELŐFIZETŐI AKCIÓ

KIHAGYHATATLAN AJÁNLATOK!

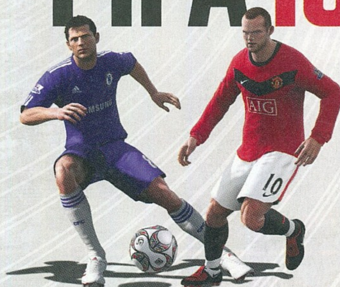
Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék játékszoftver*

9588 + 12999 = ~~22587 Ft~~ helyett

CSAK 9999 Ft









További részletekért látogass el a www.576.hu/elofizetes oldalra!

enternet
internet mindenhol

Az Enternet bemutatja a Televíziózás új Dimenzióját













www.enternet.hu/iptv

Keresse az Enternet IPTV-t, ADSL-t és Mobilnetet már az 576 KByte-üzletekben is!

További információt szolgáltatásunkról a www.enternet.hu és a www.576.hu oldalakon talál.

tesztek

amikben megbízhatsz

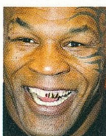
TARTALOM

A HÓNAP JÁTÉKA

MASS EFFECT 2



GRATH
Visítozó tiniként vetette magát rá a Mass Effect 2-re, ami ugyan később jött, mint várta, de azóta is csak lelkendezik és mélyűrből származó élményeit meséli.



SZATI
Meglepte magát egy új PC-vel. Több órányi sikertelen elindítási próbálkozás után rájött, hogy elfelejtette bedugni az alaplapi tápkábelt. A legrosszabb: ez nem kamu...



WILSON
A hónapban minden cikkben elrontott legalább egy dolgot. Bánatában megvette a Hasselhoff önéletrajzi könyvet, azóta teljes az élete. (Illetve majd a ME2 után.)



SASA
Meglepődött, hogy a Darksiders milyen nehéz. Pedig hónapok óta hajtogatja, hogy neki minden játék könnyű, még Insane fokozaton is.



TYLER
Az előző havi Bayonetta hatása még mindig érezhető rajta, azóta is járja a hazai fórumokat és térít, hol korbáccsal, hol latexruciával (Bleargh).



GREG5
Megvívta a maga harcát mind az egyetemen, mind Sanghajban, de magabiztossága, egója és célzóvize minden bajon átsegítette.

.info
ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10	Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
9	Az adott kategória egyikásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
8	Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
7	Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
6	Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van…
5	Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
4	Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
3	Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
2	Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
1	Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.

ALAPOZÓ Egy mindenkiért, mindenki a másikért: két derék, cápahormonnal turbózott legény harca az elemek, egy összedőlő város és rengeteg kínai ellen.

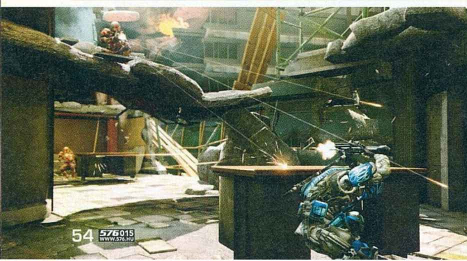
ARMY OF TWO THE 40TH DAY

Az Army of Two az EA egyik legeredetibb, és sokak meglepetésére legsikeresebb új sorozatötlete volt 2008-ban a Mirror's Edge és a Dead Space mellett. 2010-ben örömteli trendnek mondható, hogy a fejlesztők a sztoriélményeket gyakran komoly kooperatív lehetőséggel toldják meg, a külön erre specializálódott Army of Two pedig tudott újat mutatni a Gears of Warok és a Resident Evil 5 árnyékában is. Pedig valljuk be, hálátlan dolog külsőnézetes koop-játékkal előállni az Epic és a Capcom klasszikusai után, az Army of Two folytatása viszont tartogat annyi jópofa ötletet és egyedi környezetet, hangulatot, hogy megérjen minimum egy végigjátszást.

adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **ea montreal**
platform **psp, ps3, x360**
megjelenés **jan.13.**
multiplayer **2-10**



(legalul) Az egyik multiplayer módban ketten mehetünk harcba két játékos ellen



HALÁLKOMMANDÓ

A „Negyvenedik Nap" alcímet kapó folytatást az elődhöz hasonlóan teljes egészében arra találták ki, hogy egy haverunkkal karöltve, egymást folyamatosan segítve játsszuk végig. Számos mozdulatsort csak társunkkal közösen tudunk végrehajtani, rengeteg módon támogathatjuk egymást és valóban mámorító élmény, mikor egy tapasztalt kétszemélyes hadsereg egyik tagjaként lőjük halomra a több tucat kommandóst. Ennek ellenére első alkalommal a gépi AI-val vittem végig a kampányt, és bátran állíthatom, „egyjátékos" módban is tartalmas élményben volt részem. A gép által irányított társam cselekedeteimből mindig egyből kitalálta, hogyan is kell hozzám alkalmazkodnia, ha meghaltam, általában okosan félrehúzva próbált meg feléleszteni, egyszerűen, a D-pad segítségével kiadható parancsaimnak ügyesen engedelmeskedett. Nem akadt el a tereptárgyakban, sőt helyenként még talán túl okosnak is éreztem, mert szinte mindig tudta, mikor honnan lőnek ránk, hova érdemes fedezékbe vonulnia. Elég ritkán halálozott el, általában akkor, mikor a túlerő engem is legyűrt, összességében tehát egy igen korrekt, erős segédet kaphatunk személyében.

Az igazi persze az, ha találunk egy hús-vér bajtársat. A játékelemek, főleg a fedezékharc és egymás felélesztésének lehetősége a Gears of Wart idézik, ám a két militarista nagydumás veterán, Rios és Salem – akik immár a sokkal jövedelmezőbb privát szektorban dolgoznak – no meg a napjaink feldúlt Shanghai-ja bizarr, egyedi élménnyel kecsegtetnek.

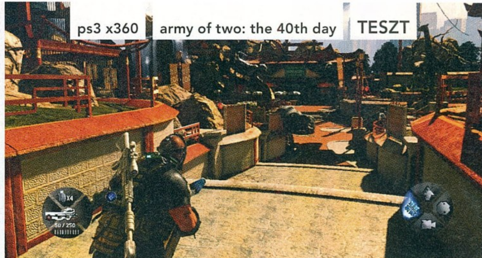
PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

Lássuk akkor, milyen régi és új együttműködési lehetőségekre lesz alkalmunk egyjátékos módban. Több magaslati helyre

Sokkal jobban értékelnénk, ha a játék valamivel hosszabb lenne – négy-öt óra nagyon kevéske...







A harci GPS (balra) minden helyzetben megmutatja, hogy merre kell mennünk. A legkisebb mértékben sem realisztikus, de legalább kizárja az eltévedés lehetőségét







csak egymás felsegítésével, felhúzásával juthatunk el, ezekből sokkal több van, ám a legtöbb csak mint opcionális lehetőség van jelen. Elkérhetjük haverunk fegyverét, kő-papír-ollózhatunk vele, de ami fontosabb, immár magunknak és az ő számára is „megjelölhetjük" a felfedezett ellenfeleket, akik azután mindkettőnk megújult, Ghost Recon-szerű radarján látszódni fognak, még ha épp takarásban is vannak. Ez főleg akkor hasznos, mikor egyikünk előrébb szalad, a másik pedig hátulról fedez mesterlövész-puskával. Az egymás hátának támaszkodó, 360 fokos harc – mikor nem tudunk mozdulni, csak újratöltés nélkül folyamatosan tüzelni – szintén megmaradt, ám alig két-három alkalommal lesz lehetőségünk bevetni az egész játék során. Legfontosabb taktikai elemünk a már ismert Aggro-méter lesz, mely azt jelzi, mely szereplőnk éppen mennyire hívta fel magára az ellenség figyelmét. Egy jó fegyver, pontos célzás, bármi azonnal megnöveli, amit az ellenség veszélyesnek tarthat. Minél pirosabb a csík, annál jobban leköti Rios a katonák figyelmét, és annál észrevétlenebbül ronthat rájuk Salem, vagy persze fordítva. A rendszer kissé egysíkú, mert például nem minden ellenfélre jelent ugyanakkora veszélyt egyikünk, olyankor mégis szinte kizárólag őt lövik, a másikat néha még akkor sem vesz észre, mikor ott vagyunk tőle öt méterre. Ennek ellenére sok érdekes taktikázásra ad lehetőséget, bár egy biztos: közel sem mondható valósághűnek.

Itt van még a kutyák trükkje, a halottnak tettetés, mely egy-két szituációban talán érdekességképp bevethető, de alapvetően túl kockázatos és maximum egy-két embert nyírhatunk ki segítségével. A túszszedés viszont ténylegesen új színt hoz a sorozatba: kisebb létszámú csapatok ellen, szűk helyen alkalmazható, főleg akkor érdemes bevetni, mikor civileket szeretnénk megmenteni a kivégzéstől. Megpróbálkozhatunk villámgyorsan leszedni minden katonát a környéken, ám praktikusabb megoldás egy tisztet, esetleg párban dolgozva kettőt is elkapni hátulról: ezt látva a közkatonák megadják magukat. Mezei, sráfok és kitüntetések nélküli bakával nem érdemes próbálkoznunk, őket lazán feláldozzák. A rendszer némi Splinter Cell-ízt hoz az Ao2-ba, ám a lopózás gyakran eléggé kiszámíthatatlan, sokszor nem tudni, vajon észrevesz-e minket idő előtt valaki. A túszmentés egyébként csak opcionális, nincs retorzió akkor sem, ha mindenki

Nyerd meg!

Az EA-nek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy X360-as példányt a játékból.

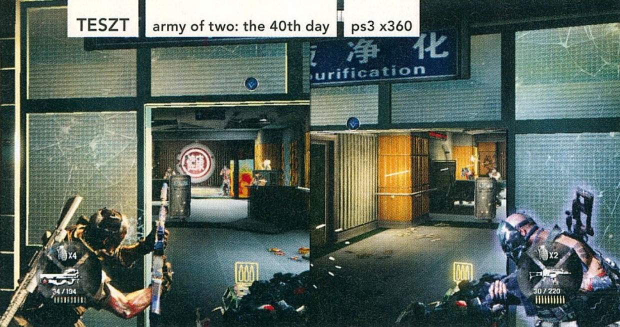
Kérdésünk: ***Mi a játék két szereplőjének neve?***

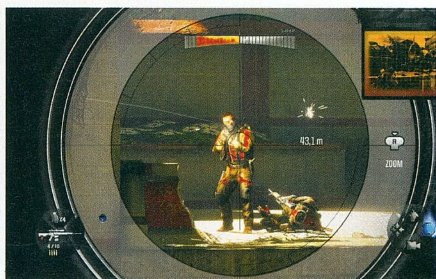
A cím:
nyeremenyjatek@576.hu
(A tárgy Army legyen)
A határidő: ***február 5.***





Ezek a lassított, forgós jelenetek igen látványosak – nagy kár, hogy olyan kevés van belőlük





Meglepő a függőlegesen osztott képernyő, de méretes tévén jól működik



meghal, csupán nem kapunk pénz- és fegyvertartozék jutalmat a civilektől. Hasonlóképpen, néha utánpótlást tartalmazó láda körül strázsáló katonákba is belebotlunk: őket szintén lehetőleg finom módon kell elintéznünk, ugyanis amint veszélyt éreznek és van egy szabad másodpercük, lezárják a dobozt, és mi búcsút inthetünk a benne található fegyvereknek, pénznek és lőszernek. Általában ilyen esetekben használhatjuk az „álmegadás" opciót: egyikünk látszólag megijedve a kínai erőtől térdre ereszkedik, majd hirtelen – a hátulról figyelő társsal együtt – a belassuló idő segítségével tüzet nyitnak a gyanútlan strázsákra. Jópofa újítás ez, ám a valóságban csak igen korlátozott számban, megszabott helyeken használhatjuk és valójában nem dob sokat a játékmeneten. Ott van még a jól bevált kooperatív mesterlövészkedés, a közös pajzshasználat, valamint társunk elhúzása a veszélyzónából: ezek vajmi keveset változtak.

Ezzel pedig sajnos végére értünk a lehetőségeinknek: bár az opciók száma nem kevés, a pár dolog nem tudja igazán megújítani a játékmenetet. Sőt, megkockáztatom, hogy már az első rész is változatosabb volt, hisz mostanra teljesen eltűnt a járművezetés, a közös ejtőernyőzés. Akcióban persze így sem lesz hiány, de sokkal több és jelentősebb játékmenetbeli újítást vártunk!

NAGY TERROR NAGY KÍNÁBAN

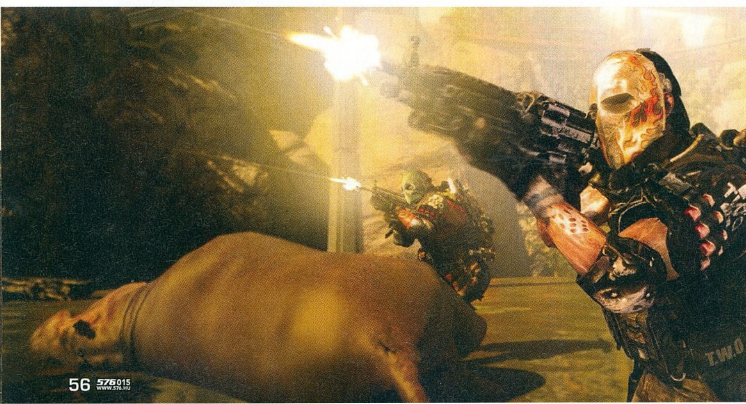
A játék Sanghajban nyit, amit már az első fejezetben valami szörnyű támadás, terrorakció (?) ér. Repülőgépek, helikopterek csapódnak be a felhőkarcolókba, rakéták és bombák robbannak mindenhol, mintha csak itt kezdődne el a harmadik világháború. Időközben két főhősünk is elsőszámú célponttá lép elő, így a teljes játék nagyjából arról szól, hogy kiderítjük, mi is történik a kínai nagyvárosban, és hogy ki akar megölni bennünket, akár úgy is, hogy a fejünkre omlaszt egy felhőkarcolót. Mindezen kérdésekre választ csak a végső felvonásban kapunk, és bár van egy-két váratlan szituáció, esemény, a sztorinak nincs sok veleje, nehézfiúink ultramacsó diskurálásán kívül nem sok érdekesség van a tűzharcok között. Bár van néhány jó duma és jelenet, a karakterek abszolút kiforratlanok és egysíkúak, a történet semmitmondó, tehát igazán átvehettek volna pár tehetséget az EA egy másik csapatából.

Lényeges fejlődés nem történt az első rész óta, de a kooperatív harc még mindig igencsak élvezetes!

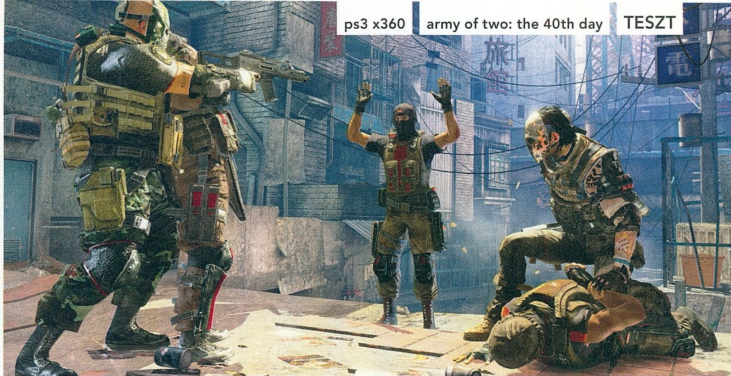
A játékmenet mindezen hiányosságok ellenére igazán pörgős és élvezetes, a program (hasonlóan az elődhöz) játszatja magát. Az egymás segítésére épülő pályarészek ötletesek, és bár lehetnének változatosabb objektíváink – szinte mindig csak A-ból B-be kell eljutnunk, alkalmanként pedig robbantgatnunk –, a szűk és nyílt terek, eltérő hangulatú pályák váltakozása biztosít némi változatosságot.

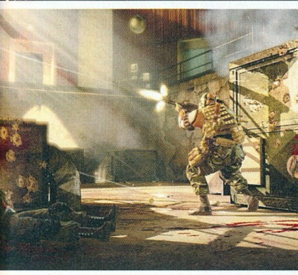
Az ellenfelek által nyújtott kihívással továbbra sem voltam megelégedve: egy összeszokott páros az Agro-rendszerrel simán kijátssza őket, és gyakran nagyon bután, fedezék nélkül futkorásznak csövünk előtt. A gyenge AI-t ravasz, néha igen aljas helyre elhelyezett katonákkal próbálták palástolni. A nagyobb helyszíneken hét-nyolc irányból is simán tüzet nyitnak ránk. A sima szobák, terek is minimum öt katonával zsúfoltak, az utolsó fejezetekben már pályaszakaszonként 100-150 ellenféllel is számolnunk kell. A néhány komolyabb,

Az állatkertben megejtett harc megdöbbentő fedezékeket kínál











páncélozott ellenfél kijátszása szintén eléggé egy kaptafára épül: amíg az egyik eltereli figyelmét, a másik lövi egy bizonyos, sebezhető pontját. Mindezek ellenére nagyon kell koncentrálnunk folyamatosan, mert általában csak 10-15, az utolsó részeken cirka húszpercenként van csak mentési pont. Ennek ellenére normál fokozatot túl könnyűnek éreztem: szintenként talán ha egyszer-kétszer haltam meg; egyedül az utolsó két fejezet irtózatos tömegei izzasztottak meg komolyabban. Hard fokozaton a katonák nem lesznek okosabbak, se sokkal szívósabbak, ellenben mi kétszer gyorsabban meghalunk: GoW veteránoknak ezt a beállítást ajánlom már első végigvitelnél is.

HADSZÍNTEREK

Helyszínek tekintetében elsőre kicsit unalmasnak tűnhet, hogy kizárólag Sanghaj környékén fogunk téblábolni, ám a metropolisznak annyi teljesen eltérő kerülete van, a hangulat annyit változik helyszínről helyszínre, hogy semmiféle panaszra nem lehet okunk. Na jó, az első rész szomáliai, iraki, miami-s és anyahajós pályái azért nagyobb változatosságot nyújtottak, de az összeomló, lángoló felhőkarcolók, majd a vidékies hangulatú külvárosi részek, később pedig a kikötő, a kórház, majd végül a templom így együttvéve megfelelő újítást hoznak a játék mind a hét fejezetébe. A pályadesign kezdetben első osztályú, az elágazások, kooperatív részek szuperül megtervezettek, az utolsó két fejezetre viszont mintha kicsit elfáradtak volna a designerek, ezeken szinte csak hatalmas nyílt terek lassú, szisztematikus kiirtása marad feladatunk.

A grafika sokat fejlődött, a textúrák hozzák a 2010-ben megkövetelt szintet, a tájak hangulatosak: gyönyörűen hullik darabjaira, ég el Sanghaj belvárosa. A karaktermodellek gyönyörűek, az összkép csak a szűkebb területeken és az ötödik-hatodik pályán esik vissza kicsit. A zenébe és a szinkronhangokba viszont sehol nem lehet belekötni: az aláfestés végig irtóra eltalált, feszültségkeltő, pattogós és nagyon változatos, de főszereplőink mély baritonja, a néhány mellékszereplő hangszíne, stílusa is tökéletes.

A többjátékos módtól, mármint az egymás elleni harcoktól kicsit többet vártunk. Itt ugyanis, mint kiderül, nem használható sem radarunk, sem a kampány koop képességei, majdhogynem silány GoW koppintásra redukálva a Versus opciót. Újraéledéskor nyolc előre letárolt fegyverarzenálból válogathatunk, de nincs fejlődés, gyűjtögetés, csupán újabb maszkokat nyithatunk meg a szintugrásokkal.

A kétfős csapatok egymás elleni küzdelme pár óráig tényleg szórakoztató, de az alig hat szűk, zegzugos pálya nem nyújt elég változatosságot. Hasonló a helyzet a területőrzős Controlnál, illetve a több játékmódot (VIP életben maradás, egycsapatos CTF, bombával megsemmisítés) ügyetlenül vegyítő Warzone móddal is. A GoW Horda játékmenetét – hullámokban érkező egyre erősebb ellenfelek – másoló Extraction menüpont megjelenés előtti tesztünkkor sajnos még nem működött, de igen ígéretesnek tűnt; igaz, itt is a kooperáció lesz a fontos, nem egymás levadászása.

MEGREKEDT HADSEREG

Bár a 40th Day közel sem hoz annyi tényleges újdonságot, mint vártuk, a kampány feltétlenül megér egy misét, akár egyedül is. Néhány emlékezetes pályának, helyszínnek, morális döntésnek köszönhetően kiemelkedik a nagy átlagból, ám ebben a témában nagyon sok, még kiaknázatlan potenciál maradt. Egy esetleges Army of Four-ról nem is beszélve. ■

Csináld magad!

A számos megnyitható maszk mellett lehetőségünk van egyedi arcvédőt, vállpántot is létrehozni a 40th Dayben. Pontosabban a játék hivatalos honlapján, amit aztán importálhatunk PS3-ra és X360-ra is. Van itt Super Mario, Dr. Manhattan és Gears of War maszk is – mi pedig készítettünk egy hivatalos 576 KByte fejfedőt is: bárki szabadon letöltheti az oldalról.

MULTIPLATFORM

A PSP-S VERZIÓ

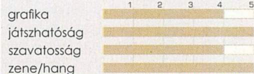
A játék a kézi PSP-n is elérhető, a verzió szőrmentén a nagytestvérek átiratának mondható.. Az irányítás, a nézőpont teljesen más, itt rögzített kamerából, a magasból követhetjük katonáinkat, akik célkeresztjét nem is mi irányítjuk pontosan, hanem a négy jobboldali gombbal lőhetünk a négy fő irányba. A lövedékek útja jól látható, fedezékbe vonulás helyett ügyesen kitérhetünk, kimanőverezhetünk előlük. Immár mentőcsomagokat hajkurászunk, a lőszerünk viszont végtelen. A pályák egyes részletei teljesen újak, ahogy van pár friss ellenfél is, társunk MI-je viszont főleg főellenfeleknél elég gyenge PSP-n.



576 értékelés

720p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang



VÉLEMÉNY

Tisztességes iparosmunka, átlagos folytatás – csak épp túl rövid. Nincs benne forradalmi változás, de a hangulat és az online akció még elvitte a hátán. A harmadik részhez azonban ennyi már nem lesz elég…

greg5

7.8





Ha már a színvilág nem is túl változatos, a főellenfelek legalább szórakoztatóan sokfélék

NINJA BLADE™

ALAPOZÓ Tokiót megszállták a zombiszerű szörnyetegek, és egy, csak egy nindzsa van a gáton, hogy megmentse a várost a pusztulástól...

adatlap
kiadó **576 kbyte**
fejlesztő **from software**
platform **pc**
megjelenés **dec. 1.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat**

Az eddig csak X360-on elérhető Ninja Blade számomra a tavalyi esztendő legnagyobb meglepetése volt. Az első pillantásra talán agyatlannak és rondának tűnő Devil May Cry-koppintás a felszín alatt egy igen korrekt, hangulatos vagdalkozós játékot takart, mely pár hónapos késéssel immár PC-re is elérhetővé vált.

MAGYAR NINJÁK PC-N

A magyarítás első hallásra kicsit feleslegesnek tűnhet egy ilyen stílusú programnál, de a fegyverek többszintű fejlesztési rendszere, valamint az elképesztő akciójeleneteket váltó hosszas, hangulatos párbeszédek végül indokolják a honosítást. A történet – zombiszerű förmedvények lepik el Tokiót, és egyre többen vannak – első blikkre enyhe Resident Evil-másolatnak tűnhet, de két-három fejezet múlva komolyan beindul, és japán fejlesztőhöz méltó fordulatokat, morális döntéseket és csavarokat vonultat fel. A játék igazi újításai viszont az interaktív átvezető mozik: a teátrális, filmszerű kameranézetekben ninjánk bizony nem magától mutat be szédületes, nyaktörő mutatványokat, hanem nekünk kell megfelelő ütemben és sebességgel a felvillanó gombokat megnyomnunk. A rendszer kicsit esetlennek tűnik PC-n, de azért nincs vele komoly probléma itt sem (ha meg kontrollerrel játszunk e platformon is, végképp nincs gond).

Konzolon van sokkal jobb is e stílusban, de PC-n a Ninja Blade is a kínálat legjobbjai között van!

A játék lelkét adó harcrendszer szintén korrekt módon lett átültetve számítógépekre. Karakterünk pontos mozgatása, a kombózások kurzorral és billentyűinkkel sem jelentenek problémát. Bár nyilvánvalóan az analóg kar kényelmesebb, némi gyakorlás után monitor előtt is lazán, idegeskedés nélkül irthatjuk a pokolfajzatokat. Főleg, hogy érzésem szerint kicsit könnyítettek is a PC-s verzión. Ez főleg az átlagos szörnygyepálásnál látszik meg, az igen gyakran felbukkanó, maximális precizitást igénylő főellenfelek legyőzése azért így is komoly kihívást jelent, pláne, hogy először rá kell jönnünk, egyáltalán milyen úton-módon vihetünk be nekik sebzést.

RONDA, DE FINOM

A Ninja Blade teljes egészében Tokióban és környékén játszódik, jórészt felhőkarcolók tetején, emeletein, vagy akár falukon lecsúszva fogunk vagdalkozni. Fegyverarzenálunkat a gyűjtögethető gömböcskék segítségével folyamatosan, többféleképpen fejlesztgethetjük: többféle dobócsillagunk például szinte nem is hatásos az első két szinten.

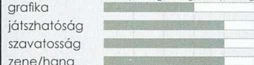
Az ellenfelek folyamatosan egyre erősebb és nagyobb hullámban csapnak le ránk, bár a játék vége fele némi monotonitás azért becsusszan: sajnos még a főellenfelek nagy része is ismétlődik. Ennek ellenére fejlődésünknek, új képességeinknek, kombóinknak, no és persze a pazar átvezetőknek hála nem fogunk unatkozni. Normál fokon cirka tíz-tizenkét órát lehet beleölni a Ninja Blade-be, ám a valódi ninják nekivágnak a kalandnak legnehezebb fokozaton, főleg hogy több funkció csak az első végigjátszás után nyílik meg.

Az X360-as alapjáték nem szépségéről volt híres, és sajnos ez igaz a PC-s verzióra is. A környezet, a felhőkarcolók még csak-csak kinéznek valahogy, de az ellenfelek igen csúnyácskák, arról nem is beszélve, hogy majd minden zöld vagy szürke színekben pompázik. Az átvezetők szuperlátványos kamerakezelése és igényes rendezése azért sokat dob az összképen, de a látványvilág így is kicsit nehezen emészthető. Cserébe viszont átlagos PC-n is elfut a játék, a nagyobb csatáknál tapasztalhatunk legfeljebb kisebb röccenéseket.

Összességében egy abszolút korrekt átirattal van dolgunk: ha nincs konzolod, és szereted a Devil May Cry, Ninja Gaiden, God of War képviselte irányvonalat, a Ninja Blade-et vétek kihagyni. ■

576 értékelés

p4 3.2 ghz, 1 gb ram, 256 mb vram



	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Nem váltja meg a világot, de mivel PC-n nincs ilyen játék – és ha adsz neki időt, a Ninja Blade is lenyűgöz –, kár lenne kihagyni!

greg5 **7.3**





RESIDENT EVIL
THE DARKSIDE CHRONICLES

ALAPOZÓ Kézikamerával felszerelt dokumentumfilmes csapat rekonstruálja, hogy mi történt a Resident Evil 2 debütálása idején Raccoon Cityben.

Tudtuk, mire számíthatunk, a rajongók pedig lavórnyi nyálat csorgattak el – mert igaz, hogy Leon S. Kennedy nem is olyan régen még számolatlanul mészárolta a spanyol parasztokat a Resident Evil 4-ben, de az 1998-ban megismert Raccoon City számos játékos számára ma is a visszaintegető Amerikát jelenti. A Darkside Chronicles cím kettős értelmű: egyrészt Biohazard-univerzum fő történetfonalában tátongó vakfoltok betömésére utal, másfelől a jelen elemzés tárgya is pont olyan árnyékharcos, mint a PlayStation fénykorában piacra dobott fénypisztolyos lövöldözések.

Igen: a Darkside Chronicles arcade vérkeringésbe fecskendezi a T-Vírust. A kerettörténet először egy dél-amerikai falucskába kalauzol el, ahol Leon és Krauser bemelegítésként lemészárolja egy kisebb település élőhalott-populációját, majd egy flashback formájában jó néhány órára megmerítkezhetünk a régről ismert, sötét tavacskában – visszatérünk Raccoon Citybe, Claire Redfield oldalán.

A stílusváltás értelemszerűen metamorfózissal jár. Örömhír, hogy a régi elemek előnyükre változtak: a három dimenzióban pompázó helyszínek régi ismerősként köszönnek vissza, ám a nézőpontnak köszönhetően minden sokkal atmoszférikusabb. A predefiniált kameranézet és a sötét tónusok együttese észbontó látványt eredményez; a Capcom ravaszul, de okosan sajtolja ki a Wii rejtett tartalékait. Az arcade céllövöldékhez képest jóval megfontoltabb, komótosabb a játékmenet, és a szereplők is folyamatosan kommunikálnak egymással, kommentálva a látottakat. Ugyanakkor minden sokkal durvább és ingergazdagabb – a Resident Evil 2 dramatizált változatát láthatjuk. A főbb helyszínek mindegyikén megfordulhatunk, de vegyük figyelembe, hogy az eredeti játéknak lényeges eleme volt a folyamatos visszamászkálás a korábban már meglátogatott helyszínekre, ami a pörgősebb játékmenet érdekében szanálásra került. Annyi baj legyen!

Annyi baj van. A bevezetőben említett kézikamerát nyugodtan lehet szó szerint érteni – mintha a Napkelte operatőreinek szerencsétlenkedését látnánk. A kép rosszul fókuszál, túlságosan rángat; nyilván szándékosan, a célzás megnehezítése érdekében történik így, de ez olyan hatást kelt, mint a Neuromány ominózus jelenete, ahol a főhős a bérgyilkosnő fejébe csatlakozva reflexszerűen megpróbálja átvenni az uralmat annak teste fölött. Az agy ösztönösen cselekedni próbál, nehezen szokik hozzá a passzivitáshoz. A DC kiszámíthatatlansága ugyanezt az élményt nyújtja – a bizonytalanságérzetre jó nagy lapáttal rátesz, de ez sajnos pejoratív értelemben is igaz.

Ettől függetlenül páratlan élmény teljes harckészültségben bejárni az ismerős helyszíneket, a tuningolható fegyverek és a kooperatív játékmód miatt pedig az újrajátszási faktor is kellően magas. A Darkside Chronicles legnagyobb buktatója azonban a megjelenési dátuma – ugyanis a nemrég piacra dobott Dead Space Extraction mellé csak azért tehetjük oda, hogy az reggelizhessen belőle... ■

adatlap

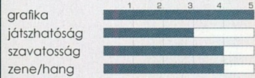
kiadó **capcom**
fejlesztő **cavia**
platform **wii**
megjelenés **nov. 27.**
multiplayer **2**

■ **"Márpedig a csatornarendszerben nem élnek mutáns állatok, ez csak városi legenda!"**



576 értékelés

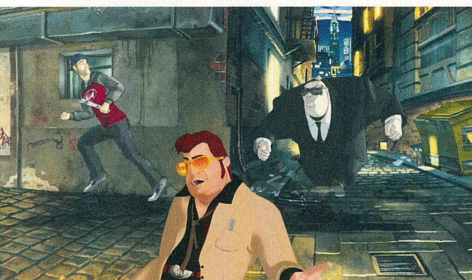
480p, dts 2



VÉLEMÉNY

Agresszív és okos rendezői változat, viszont az operatőrt szívesen pofoznánk váltott műszakban.

tyler **6.5**





RUNAWAY
A TWIST OF FATE

ALAPOZÓ Brian és Gina, az új évezred bohókás kalandjáték-hősei méltó módon ternek vissza jónéhány esztendő kihagyás után. Retro kalandmesterek előnyben!

adatlap
kiadó **fx interactive**
fejlesztő **pendulo**
platform **pc**
megjelenés **dec.10.**
multiplayer **nincs**

A 2002-ben a csaknem semmiből előtűnő első Runaway sikeresen idézte fel a régi szép point'n click kalandjátékos időket. Bár nem esett ki fogsorunk a nevetéstől, könnyed humora, gyönyörű, élénk képi világa és néha ugyancsak aljas feladványai valóban sok tekintetben a '90-es évek klasszikusait idézték. A 2006-os kötelező folytatás, a Dream of the Turtle a formulán vajmi keveset változtatva ismételte meg a sikert, így nem volt kérdés a sorozat trilógiává bővítése. Az új rész – a rajongóknak engedve – tartalmaz pár apró könnyítést, finomítást, ám ennek ellenére az elődökhöz hasonlóan igen hosszadalmas kalandnak néz elébe, aki meg szeretné ismerni a Twist of Fate, és egyben az egész Runaway-saga végkifejletét.

SORSFORDULAT

Bár az alcímben fordulat szó szerepel, és a történet valóban elég extrém módon indul – konkrétan a főszereplő temetésével kezdődik –, a játékmechanikát tekintve nem sok újítás történt a segítség-rendszert leszámítva. Az események továbbra is gyönyörű, kézzel rajzolt hátterek előtt zajlanak, ahol Briannel és Ginával milliónyi tárgyat vizsgálhatunk meg, vagy próbálhatunk meg interakcióba kerülni velük. Az egérgombok kattintásával tudunk kommentálni, beszélni, vagy kombinálni, zsebbe süllyeszteni: nem egy bonyolult, és főleg nem újító szisztéma. A tárgyak természetesen egymással is kombinálhatók, és a sorozatra jellemző, már-már Discworldöket idéző extrém elvont párosítgatás megmaradt, immár jóval kevesebb – talán ha fejezetenként egy – olyan feladvány lesz, melynek megoldását látva hajunkat fogjuk tépni. Már amennyiben nem vesszük igénybe a játék beépített súgórendszerét, mikor is egy egyszerű F1-et nyomva egy közel sem emeltdíjas számon hívhatjuk fel magát a Pendulo stúdiót némi segítséget kérve (no persze nem a valóságban, ez egy mókás játékbeli rendszer). Bár a túlbuzgó karbantartó, aki tippekkel bombáz, általában nem rágja szánkba a megoldást, bizonyos esetekben pedig egyáltalán nem, vagy nem jól segít, de ez még így is hatalmas könnyítést jelenthet a kezdőbb, türelmetlenebb játékosok számára.

A másik komoly „segítséget" viszont valószínűleg kezdő és tapasztalt ugyanakkora elánnal fogja használni: ez pedig a képernyőn szereplő tárgyak pontos megjelölése. Ezt a korábbi pixelvadászatnak nevezett népi sportág kiküszöbölésére vezették be, a rajongók kifejezett kérésére. Búcsút inthetünk annak, hogy a sarokban megbújó gombostűn való átsiklásnak köszönhetően akadjunk el véglegesen, egyetlen gombnyomásra valamennyi használati tárgy felett megjelenik egy felirat. Roppant praktikus, kényelmes megoldás, főleg, hogy ezt kihasználva rengeteg mindenféle limlommal zsúfolták tele a játékteret. Míg a korábbi Runawayekben úgy hat-nyolc birizgálható tárgy volt egy képernyőn, itt esetenként akár 15-20 dologgal is machinálhatunk.

BRIAN ÉLETE

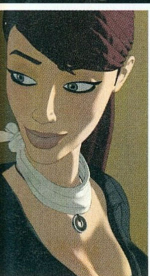
Ennek ellenére érzésem szerint közel sem lett több feladvány, a játékmenet túlnyomó részét inkább az teszi ki, hogy mindent egyenként végigvizsgáljunk és minden szereplő mondókáját végighallgassuk. A Twist of Fate szövegírója márpedig nem tétlenkedett: irtózatos mennyiségű dialógust sikerült belezsúfolnia a harmadik részbe. Ennek ellenére a történet főszála borzasztó lassan kezd csak beindulni, igazából a negyedik fejezetig alig történik valami. Persze ismét megismerünk jó pár elvont karaktert – például a folyamatosan DS-sel játszó, Elvis-őrült mamlaszt, az elmegyógyó biztonsági őrét –, és bár van sok jó szövegük, a több tíz percnyi hablatyolásuk közepette rengeteget beszélnek, de igazából keveset mondanak. Az sem túl felemelő, hogy a rengeteg elhangzott szöveget nem összefoglalva mondják el, mikor visszaté-

■ Hát igen, néha elfajul a harc az Arany Kacsa díjátadón...









■ A perverz rajongók csaknem naponta zaklatták e-mailben a fejlesztőket meztelen Gina képeket követelve rajtuk. Talán ezt unhatták meg, hisz a lány külsejét ezúttal kicsit kisebb szexuális töltéssel alkották meg

rünk hozzájuk, ráadásul még azt sem jelöli a program, hogy mi az, amit már megkérdeztünk tőlük, vagy esetleg mi volt az, ami fontos volt az elhangzottakból. Ennek ellenére sikerült igazi életet varázsolni a mellékkarakterekbe, a korrekt szinkron pedig csak tovább erősíti egyéniségüket.

Kicsit kevésbé vidám, kevésbé bohókás, mint az eddigi részei a sorozatnak, de ez csak javára válik...

A sztori, mint már említettem Brian temetésével indul (oké: egy temetéssel indul), hogy aztán egyfajta visszaemlékezés keretében megtudjuk, a második résztől hogyan is jutottunk el eddig a szituációig. A kicsit Larryre hajazó kezdés után felváltva téblábolunk majd a „jelenben" jórészt Ginát irányítva, Briant kontrollálva pedig az előzményeket ismerhetjük meg. Sőt, az ötödik fejezetben egy újabb „csavar" által a korábbi részek közti homályos eseményeket is feltárhatunk. Ennek ellenére a történettel nem voltam maradéktalanul elégedett, kicsit túlságosan szétszabdalt, egyes részei pedig inkább a Helyszínelőkre emlékeztetnek, mint a korábbi Runawayekre. A történet azért így is korrekt, és igazán érdekessé válik a végjáték felé, csak győzzük kivárni.

Külsőségeket tekintve, mint az talán a képeken is látszik, megmaradtak a jól bevált, kézzel rajzolt stílusnál. Bár egy kicsit borongósabb a hangulat, mint a korábbi részekben – a napfényes tengerpartokat itt temető és elmeszanatórium váltja – a színvilág továbbra is igen élénk és rajzfilmszerű. A hátterek többsége részletesen megmunkált, de akad néhány elnagyolt is, az pedig különösképpen zavart, hogy egyikben sem található semmiféle mozgás, teljesen statikus minden. A zene maradt a megszokott, ennél a műfajnál vállalható „limonádé" stílus, a karakterek szinkronhangjai viszont egyértelmű javuláson estek át.

Összességében a harmadik Runaway majdhogynem tökéletesen megfelel a rajongók elvárásainak. Némi humor, agyat próbáló, néhol igen elvont feladványok, hosszadalmas sztori: aki a korábbi részeket kedvelte, az garantáltan nem fog csalódni most sem. ■

576 értékelés

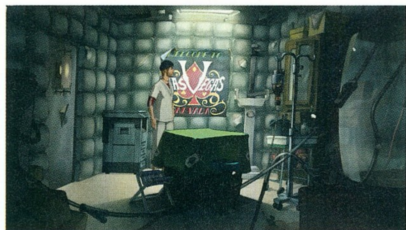
p4 1.7 ghz, 1 gb ram, 128 mb vram

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

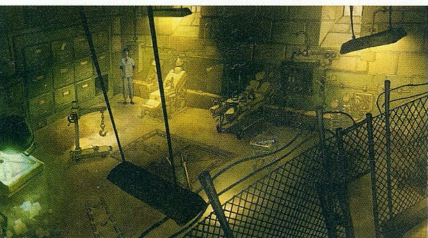
VÉLEMÉNY

Méltó az eddigi részekhez, de új utat nem tapos ki; nemhogy a stílusban, de még a sorozaton belül sem!

greg5 **8.0**



■ Bár a Pendulo szerint ez az utolsó Runaway rész, ezt a nyilatkozatot inkább csak marketingfogásnak tekinthetjük. A játék végén a szálakat nem varrják el egészen, bőven marad hely negyedik résznek is.







Divinity II: Ego Draconis

ALAPOZÓ Sárkány ellen sárkányfű. Visszatér a Divinity, klasszikus szerepjátékként üldözve legendás lényeket és ellenfeleket a német fantasy hódításának részeként

adatlap
kiadó **dtp**
fejlesztő **larian**
platform **pc, x360**
megjelenés **nov. 20.**
multiplayer **nincs**

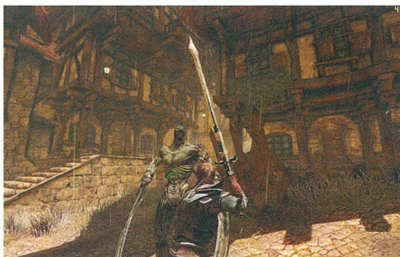
Az importunk nagy része más országokból érkezik – mondta volt George W. Bush. Németország számára viszont inkább az export kényes kérdés, hiszen a háború az ötvenes évektől nem volt annyira kelendő, mint régen. A büszke germánok azóta inkább három dolgot ontanak magukból: Mercedeseket, társasjátékokat és RPG-ket. Utóbbiból rengeteget, a Gothic-kal megindult lavina továbbra is víg napjait éli, a „gyártsunk mi is fantasyt, mert az jó" mozgalom büszke kisdobosként okádja magából az évenkénti több tucat kisebb-nagyobb címet. A Divinity pláne különleges darab volt: a Diablo 2 megjelenésével kvázi a halál szélére küldött hack'n slash stílus képviselőjeként ügyesen kiaknázta a holtidőszakot, tisztességesen felépített, hangulatos és tartalmas vérontást nyújtva. Ám a 2D-nek vagy az izometrikus nézetnek többé-kevésbé leáldozott, a Divinity pedig vált: nem csak platformot (lásd a 360-as verziót), de alapelvet is, a Gothic és az Elder Scrolls eltitkolt fattyaként próbálva meg érvényesülni. Fedetlen keblek és túlerőltetett álbrutalitás helyett sárkányokkal. Méghozzá rengeteggel!

A legnagyobb előrelépés a játékban a grafikában történt; a játékmenet gyengébb, mint az elődben

SÜSÜ IS MEGIRIGYELNÉ

Ha harcolsz, legjobb, ha az ellenfél helyzetébe képzeled magad. Még jobb, ha úgy is viselkedsz. Ha pedig annak emlékeivel is rendelkezel, nyert ügyed van. A Sárkányölők Rendje legalábbis ezen alapelv mentén haladva hányta kardélre évtizedeken át az eget hatalmas szárnyakkal és diszkrét füstpamacsokkal átszelő lényeket, a világbéke nevében. Slayer, azaz te, a kezdő játékos hosszú és kemény évek oktatása árán jutott el oda, hogy készen álljon élete legnagyobb feladatára: a sárkányölővé válásra. Sárkány ellen sárkányfű és persze sok fortély – a sacc per kábé hat perces beavatási szertartás után Slayer készen áll arra, hogy a három kaszt egyikének tagjaként a tűzokádók nyomába eredjen.

A Divinity 2-ben ez pedig egyáltalán nem lesz nehéz, minden idők egyik legrövidebb bevezető szakasza után feltárul a világ, megmutatja magát a német fantasy atyák tudománya és megkezdődik a hatalmas utazás. Kisebb csavarokkal, persze,











■ A sárkányos részek meglepően élvezetesek – igaz, elég könnyű elhalálozni a fajtársak dühe által



■ A Divinity 2 világa, Rivellon az apokalipszis előtt egy klasszikus fantasy vidék volt, zöldellő erdőkkel és idilli tájakkal. Most, egy világvégével később ez már kicsit másként van...

Slayerből rövid időn belül sárkány válik és onnantól megindul a belviszály. Eléggé egyszerűnek és kiszámíthatónak hangzik? Jó, mert az is, a Divinity 2 tudja magáról, hogy az RPG-elemek másodlagosak és ő inkább a kaszabolást és a vérontást erőltetné, így különösebben nagy hangsúlyt nem helyez a drámai sztorira, netán a mélyreható filozófiák közlésére. A világ egyáltalán nem rossz és pláne nem érdektelen, tud hangulatot teremteni és főképp szórakoztatni, de értelemszerűen nem annyira mélyen és kidolgozottan, mint bármelyik nyugati angol-amerikai konkurensé.

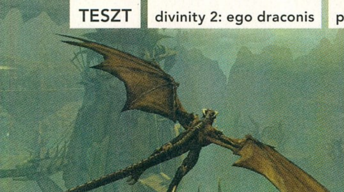
Ami persze nem lenne baj, hiszen a Dragon Age után alig pár héttel, hónappal még jól is jön egy könnyedebb hangvételű sárkányölés, de ennek ára van. Ami szinte mindenhol lecsapódik: a gyenge animációkon, a túljátszott dialógusokon, a temérdek sablonon, az ellenfeleken és a harcon. Utóbbi különösen kényes pont egy olyan játék esetében, amely 9 az 1-hez arányban adagolja a küzdelmeket. Nincs mese, itt ölni kell, rengeteget, a Divinity 2 világában a fákon és a bokrokon kívül nincs olyan élőlény, ami ne ugrana azonnal az első fedetlen artériára, ráadásul csoportosan, a lehető legnagyobb túlerővel. Marad az ellenállás és a szerencse, a Divinity 2 három kasztja – a szokásos harcos-mágus-tolvaj felállás – kisebb eltérésekkel ugyan, de szinte ugyanúgy aprítja azt, aki csak a célkereszt elé kerül. Viszont: egyszerű kardforgatóként a legnehezebb az élet, a Divinity 2-ben példátlan módon veszélyes a közelharc, pár jól irányzott csapás elég, hogy bejöjjön minden idők egyik legpuritánabb Game Over felirata.

VELŐRÓZSÁK

És tessenek felkészülni, ez még a többi kaszt tagjaként is sűrűn megesik majd – a Divinity 2 ugyanis pofátlanul nehéz. Nem azért, mert olyan sok és olyan intelligens szörny kerül elő. Azért, mert a az Ego Draconis kidolgozatlan. Az egyes ütések és vágások között nincs átmenet, a varázslatok túl lassúak, a távolsági célzás túlságosan nehézkes, az MMO-játékokból kölcsönzött egyszerű csapkodás túlságosan felületes és kidolgozatlan. Ráadásul a távolsági harccal próbálkozók garantáltan gyorsan elfelejthetik az ambícióikat, hiszen alig pár másodperc után a becélzott fickó az ember nyakába ugrik teljes brigádjával egyetemben. Ez különösen a harc elején látványos, egy adott területre











■ (jobbra) A harcok jóval látványosabbak, mint amilyen élvezetesek



■ Akit a menük hosszabb időre lekötnek, azok élvezni fogják a játékot, ebben ugyanis nincs hiány

lépve a közelben tartózkodó összes goblin, vaddisznó és troll megindul a szerencsétlen kalandor felé, függetlenül attól, hogy látótávolságon belül vannak-e: a Divinity 2-ben akár egy kisebb hegy sem elég ahhoz, hogy elkendőzze Slayer helyzetét (szagát?). És ha a helyzet még nem elég súlyos, ott van az átláthatatlan és követhetetlen tárgylista, az azonnali tárgyhasználat eléggé átgondolatlan megvalósítása, a túlzsúfolt és szinte csak szeméttel teli képességtábla, a puritán menürendszer... és a bugok.

Amiből talán annyi van, mint helyszínből. Töltőképernyőnél teljesen megfekvő leállás; lezáratlan, a semmibe taszító szakaszok; a legkisebb tereptárgyba is beakadó, akár végérvényesen is odaragadó főhős; véletlenszerűen meghibásodó képességek; szinte folyamatosan szaggató átvezető animációk. Folytatni talán nem szükséges, a Divinity 2 érezhetően nem csak szűkös költségvetéstől, de a túlságosan rövid és felületes teszteléstől is szenved. Súlyosan.

Pedig megvannak a maga pozitív dolgai, a legtöbb esetben például kifejezetten szép, bármelyik platformról is legyen szó. Rekordokat és új standardokat ugyan nem állít fel, de néha egészen hitelesen el tudja játszani a részletesen és aprólékosan felépített fantasy világ eszméjét, akár a hasonló stílusban gondolkozó Fable II-nek is több pofont adva – kizárólag a tájat tekintve persze, merthogy a hiányzó fázisoktól szenvedő animáció miatt még a legmezeibb nyúl is olyan darabosan ugrándozik a mezőn, mint egy olajhiánnyal küzdő robot. Ez pedig a szereplők mimikájára is igaz: az egyik véglet az Oblivion ijesztő statikussága, a másik pedig a túljátszás – a Divinity 2 valahol a kettő között helyezkedik el, még az utolsó parasztasszonyt is olyan mennyiségű gesztikulációra kényszerítve, ami egy retorikakurzusból is komoly riadalmat váltana ki. Szerencsére a sárkánylét már látványosabb, a levegőben való száguldozás nem csak jól néz ki, de kellőképpen feldobja az amúgy kissé monoton földönfutó életet.

NINCS MESE

Ekkor viszont garantáltan előjön a közlekedés problematikája. Az egyes helyszínek közötti instant teleportáció ugyan a helyén van, de a tájékozódás szinte csak a szerencsén múlik. Világtérkép és minimap ugyan van, de az csak és kizárólag a városokat és az ellenfeleket jelzi, az éppen aktuális küldetések célpontját nem. Sok sikert a titkos erdő közepén székelő boszorkány megtalálásához, kalandor. Főleg a néha érthetetlenül túldíszített beszélgetések után, melyekből a lényeget kihámozni sokszor nem lehet, a válaszadásnak pedig értelme sok nincs. A Divinity 2 ugyan megpróbálkozik a morál használatával, felkínálva a rossz és a jó hozzáállás hasznosítását, de a végeredmény minden esetben ugyanaz: hiába küldi el kapálni az ember a lehető legdurvább modorban a helyi kereskedőt, az továbbra is ugyanúgy, ugyanolyan áron kínálja a portékáit. Abból és kincsből viszont legalább sok van, szinte minden ellenfél, még a helyi csirke is eldob valami cuccot. Igaz, azt felvenni már rettenetesen körülményes, Slayer csak egy bizonyos szögből képes bármivel is kapcsolatba lépni, valahogy úgy, mint a 3D korszak elején, mikor a létramászás is csak egy adott pontról volt elérhető.

Azóta viszont eltelt pár év, történt egy s más főleg ebben a stílusban – a németeket erről viszont senki sem értesítette. A Divinity 2-nek megvannak a maga közepesen hangulatos pillanatai, de túl kevés van ezekből és a játék más téren túlságosan is mélyre süllyed a középszerűség és a kidolgozatlanság mocsarában ahhoz, hogy érdemes legyen küzdeni érte. Merthogy a Divinity 2 küzdelem és pont nem az, aminek lennie kéne: ez pedig a felhőtlen kalandozás, igazi élmény. ■



■ A PC-s verzió kicsit többet tud: szebb, jobbak a kijelzők és a rengeteg bugot is javítják ezen a platformon

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Divinity 2 totálisan középszerű, halovány próbálkozás a szerepjátékok piacon, ami nem csak a Dragon Age után, de előtte sem állta volna meg a helyét.

W **5.0**





LEGO ROCK BAND

ALAPOZÓ Már csak azt várjuk ezután, hogy mikor találják ki a Lego Assassin's Creed-et, vagy valami hasonlót, mert most itt az építőkockavilág Rock Bandesített változata – helyesebben a Rock Band Legósított alteregója...

Mindenki saját érzelmi világától függ, hogy szeretni tudja-e a játékot, hiszen ha alapvetően herótod van a LEGO stílustól, akkor az el fogja rontani a rocker-hangulatot. Ám ha azért figyeltél fel a címre, mert csípted a filmadaptációkat (ne adj isten velem együtt a '99-es Lego Racers-t), akkor itt a remek alkalom, hogy belekezdj a műanyaggitár pengetésébe! Én azt mondom érdemes: volt gyerekszobám, úgyhogy volt legóm is, így aztán abszolút nem zavart mondjuk az, hogy a megszokott pengetési pontokat is legoelemek szimbolizálják.

A kampány mód isteni, sokkal szórakoztatóbb, mint a legjobb Guitar Hero részekben, és a móka terén talán még a klasszikus Rock Bandeket is veri: járműveket vehetünk, hogy új bulihelyszínek váljanak elérhetővé, mindenféle figurákból álló kíséretet bérelhetünk fel, illetve személyzetet, akik által több pénzt és rajongót nyerhetünk a koncertek után, nem beszélve a kismillió karakterelemről.

Maguk a bulik is jópofák, a sima számok eljátszásán kívül, random számokból álló koncertjeink is lehetnek, illetve van, hogy magunknak kell összeállítani néhány számot az adott fellépéshez. Minden újonnan megnyitott turnét egy rendhagyó bulival zárunk, amik a játék leghangulatosabb részei; például az eredeti Ghostbusters számra LEGO szellemkéket kell „lerockolni" az égből, vagy amikor éppen egy épületet kell a földdel egyenlővé tennünk a zenei tudásunk zuzós, leírhatatlan pusztítóerejével – marhára élveztük. Ami sajnálatos, hogy csak 42 szám van a játékban, plusz 4 darab ingyenesen letölthető (a Portal-os Still Alive-val az élükön), így hamar unalmassá válik újra meg újra ugyanazokat eljátszani a későbbi új turnék kioldásához. Hidegzuhany: kivették az online opciót is. Miért? Fogalmunk nincs, hiszen az összes másik részben megtalálható – talán a „családi élmény" erőltetése miatt.

Apró kis jelenetekkel, minijátékokkal feldobott Rock Band-epizód – kellemes, de nem kihagyhatatlan...



A számokat egy parányi összegért cserében – HD konzolon – merevlemezre másolhatjuk, hogy a többi Rock Bandben is játszhassuk őket

adatlap

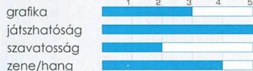
kiadó **warner interactive**
fejlesztő **harmonix/ traveller's tales**
platform **ps3, wii, x360**
megjelenés **nov. 27.**
multiplayer **2-4**

A zenei repertoár megítélése nagyon szubjektív dolog, de mindenevő, józene-kedvelőként kimondottan bejöttek a fiatalosabb számok, az epikus régiek társaságában. Van itt a We are the Champions vagy The Final Countdown – hogy az őskövületeket említsem –, de kapunk Pinket, Maroon 5-ot, Blink 182-t is. A felhőtlen szórakozást elősegítendő kezdőbb játékosoknak már van Super Easy fokozat (tökmindegy, mit nyomsz, csak ütemre tedd), és ezúttal nem lehet „meghalni". Ha nagyon elszúrtuk, akkor sincs vége, pár másodperces kihagyás után visszatérünk, némi pénz és pontáldozat fejében. Természetesen most is kompatibilis mindennel a játék: SingStar és Lips mikrofonokkal, Guitar Hero eszközökkel is remekül muszikált. Összességében nem egy nagy durranás a program, de talán több egy újabb rókabőrnél... ■



576 értékelés

1080p, dd 5.1



VÉLEMÉNY

Nem kiemelkedő, de szerethető darabja a Rock Band szériának, illetve úgy általában a zenés játékok népes táborának, kevés, de remek számokkal, online mód nélkül...

threepwood **7.5**

PLANET 51

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **PYRO STUDIOS** PLATFORM **WII**
MEGJELENÉS **2009. NOVEMBER 27.** MULTIPLAYER **2**



A film sem volt egy nagy szám, és a játék azt még alaposan alul is múlja

Igen, tudom, hogy a szefósokon nem illik gúnyolódni, de képzelje el a Drága Olvasó, hogy hány ponton lehetne belekötni egy olyan játékba, aminek már a bevezető animációja is szaggat? Annak tudatában, hogy a fejlesztőcsapat (a Pyro Studios) korábban a Commandos-sorozattal szerzett elévülhetetlen érdemeket, pláne magától élesít a zsebben a Walther PPK. Felköp, aláäll, s lehull a porba, amelyből vétetett.

A Planet 51 küldetés-alapú, alapvetően vezetésre kihegyezett anyag, amely a világ legstatikusabb, legsterilebb városában játszódik, és ahol a földönkívüli lakosok leginkább egy pszichiátriai osztály bentlakóira emlékeztetnek. A feladatok bonyolultsága az irányításhoz igazodik, az pedig annyira elbaltázott, amennyire csak lehetséges – a cselekedeteink ennélfogva pofonegyszerű küldetések megoldására korlátozódnak, amelyeket egy arra tökéletesen alkalmatlan eszközzel kell kiviteleznünk. Ezek főleg járművezetős részek, ahol az irányítás már önmagában sírva fakasztja a kevésbé toleránsakat, de a karakter mozgatása is bonyolultabb, mint a Mars-szonda irányítása. Imádkozom a játékot véletlenül kipróbált szerencsétlenek mielőbbi, sikeres rehabilitációjáért.





értékelés
tyler
Valami zűrös pénzmosási manőver állhat a Planet 51 hátterében, mert a tudomány jelenlegi állása szerint másra nem alkalmas.
3.0

THE PRINCESS AND THE FROG

KIADÓ **GRIPTONITE** FEJLESZTŐ **DISNEY INTERACTIVE** PLATFORM **WII**
MEGJELENÉS **2009. DECEMBER 1.** MULTIPLAYER **2-4**



Ez a kép árulkodó: ha ez alapján kíváncsi leszel a játékra, az valószínűleg tetszeni is fog. Mindenki más: meneküljetek!

A Griptonite fejlesztőihez valószínűleg nem jutott el a Wedbush Morgannél dolgozó, a videojáték-iparban elhíresült elemző, Michael Pachter jótanácsa, amelyben a Wii-re készülő minijáték-kollekciók azonnali beszüntetését szorgalmazta, azok káros mivoltát hangsúlyozva. (Liberális demokráciában sajnos nem lehet az elkövetők vízbefojtását szankcionálni. Pedig.)

A Princess and the Frog legnagyobb erénye a szándéktalanul önironikus mivolta; olyan minijáték-gyűjtemény, ami nem elég, hogy rossz, de erősen ajánlott többjátékos módban kiélvezni. A szomszéd tehene, igen, az is. Továbbá érdemes elmélázni azon, hogy egy efféle siralomvölgyben fogant, harmincféle időpazarlást magába tömörítő kódkupac esetében pozitívumnak számít-e, hogy hamar véget ér, vagy a szavatosságból kell levonni? Illetve azon, hogy kinek a beteg ötlete volt karaoke-betétekkel színesíteni a játékot, holott mikrofon nem csatlakoztatható hozzá, így a teljesítményünket maximum a falat verő szomszéd értékelheti? Felfoghatatlan – van egy kellemes engine, amihez lehetett volna egy, a film történetét követő kalandjátékot is készíteni, mondjuk. Ehelyett játék közben abban reménykedünk, hogy a virtuális New Orleanst közös erővel mossa el a zord valóság árvize és a Katrina-hurrikán.







értékelés
tyler
Minijáték-gyűjtemény kevésbé választékos ízlésű játékosok és/vagy szellemi fogyatékosok számára.
3.0







KING ARTHUR
THE ROLEPLAYING WARGAME

ALAPOZÓ Hosszú idő óta az első magyar fejlesztésű játék, amely végre messzire mert szakadni a második világháború tankjaitól, hajóitól. És a Neocore játéka mindezt pompásan hajtja végre!

adatlap
kiadó **576 kbyte**
fejlesztő **neocore**
platform **pc**
megjelenés **jan. 24.**
multiplayer **online 4**
magyarítás **szinkron és felirat**

Ha végigtekintünk az utóbbi tíz év magyar fejlesztésű videojátékain, elsöprő dominanciát láthatunk a stratégiai programok terén, melyeknek ráadásul jó 90%-a vagy tankokról, vagy űrhajókról szólt. A hazai fejlesztők láthatóan nehezen tudtak vagy akartak kitörni ebből a témakörből: többek közt ezért is örültünk annyira anno, hogy a Neocore végre egy teljesen friss témát, a kora középkori Britanniát és annak mondakörét dolgozza fel új játékában. A Crusadersért is felelős apró csapat cirka négy-öt év alatt hozta össze a King Arthurt, melybe láthatólag beleadtak apait-anyait. A felületes szemlélő számára egyszerű Total War-koppintásnak tűnő játék rengeteg dologban túlmutat a Creative Assembly klasszikus sorozatán, olyan és annyi új játékelemet hozva a „nagy hadseregES" RTS műfajba, annyira kiterjesztve annak határait, mintha valóban egy teljesen új játékkategóriával lenne dolgunk.

KEREKASZTAL LOVAGJAI

Alapjait tekintve a King Arthurnak azért valóban komoly köze van a Total Warokhoz: itt is hatalmas, több száz fős hadseregeket fogunk kommandírozni gigantikus, 3D-s terepeken. A pályákon nincsen egységgyártás, épületfelhúzás, nyersanyagtermelés, a különféle bónuszokat nyújtó egyes helyek elfoglalása mellett „csak" a kőkemény összecsapásokra kell koncentrálnunk, a terepviszonyokat, egységeink képességeinket ideális módon kihasználva minél kisebb veszteségek árán kell legyőznünk a velünk szembenálló nagyurak hadait.



Ez még csak egy apró ütközet – és annak is elég lanyha. Pár pillanat múlva kitör a káosz...





A terep kihasználása létfontosságú a nagyobb ütközetekben: okosan taktikázva még kisebb sereggel is le lehet győzni egy méretesebb ármádiát – feltéve, ha hajlandó vagy mindenre részletesen odafigyelni



A középkori hadviselés majd minden gyalogos, lovas és egyéb alakulata megtalálható, sőt még ennél sokkal több is. Az Arthur király körüli mondakört átszövik a misztikus, már-már fantasy jellegű szálak és legendák, így a számszeríjasok, talpasok, nehézlovasság után szép lassan megkapjuk az egzotikusabb, mesebeli lények feletti uralmat is, hatalmas bunkóval felvértezett óriások, kecses tündérek és mindenféle mondabeli lények személyében. Ilyen formában nem is tekinthető igazán történelmi stratégiai játéknak a King Arthur, hisz rengeteg kitalált, vagy mondabeli elem kapott helyet benne – de ez egyáltalán nem baj, hisz ilyenfajta keveredést eddig nem sokszor láttunk RTS-ben.

Az egységek kommandírozása komoly odafigyelést és tapasztalatot igényel, még a Total War-széria kedvelőinek is bele fog telni pár ütközetbe, mire nagyjából kitapasztalják a mikénteket. Az egységeket természetesen nem egyenként, hanem csapatban mozgatjuk, és minden fegyvernemnek, hadosztálynak teljesen eltérő képességei és tulajdonságai vannak. Más a haladási sebességük, kitartásuk, életerejük, páncél szintjük, no és persze látáskörük és támadási hatótávolságuk. Szerencsére egy felbukkanó kis menü segítségével alaposan áttanulmányozhatjuk minden bevethető osztályunk előnyeit, hátrányait, pontos statisztikáit, bár igazán csak csatában tapasztalhatjuk ki, mely fegyvernem mennyire jól használható az egyes osztagok ellen.

Igen fontos, szinte létkérdés továbbá, hogy egyes hadnemeinket milyen formációban alkalmazzuk. Nyilvánvalóan más alakzatot érdemes használni gyalogosok elleni támadásnál, mint mondjuk íjászok elleni védekezésnél: a lényeg, hogy mindig gyorsan felismerjük, pontosan mi is történik a csatatéren. Ezt kezdetben egyáltalán nem lesz könnyű átlátnunk, hisz madártávlatból szemlélve nem teljesen egyértelmű, mely ellenséges osztag pontosan milyen fegyverzetet, milyen erősséget képvisel. Itt lép be a képbe a gyorsítás-lassítás, sőt a játék megállításának rendszere: nagy területeken való „unalmas" átkelésnél az eseményeket többszörös sebességre gyorsíthatjuk, míg komolyabb ütközeteknél mindent lelassíthatunk, de akár gondolkodási időt kérve nyomhatunk szünetet is, és parancsainkat ilyen formában is kényelmesen kiadhatjuk.

A King Arthurban hatalmas szerep jut a domborzatnak, ennek pontos felmérése és kihasználása a jó stratégák egyik elsőszámú alapköve. Nem csak a hatalmas, meredek hegyekre, völgyekre érdemes figyelnünk, melyek természetesen komoly hatással vannak egységeink lehetőségeire, de például a csapatoknak akár rejtekhelyül, vagy védelemként szolgáló erdőkre is komoly figyelmet kell fordítanunk. Nem is beszélve a különböző elfoglalható várakról, amik a közelében lévő egységeknek más és más egyedi bónuszokat biztosítanak.

Mindezek mellett lehetőségünk van „virtuális" hadvezéreink brutális képes-

Világsajtós visszhangok

Magyar fejlesztésű játékoknál mindig óhatatlanul felmerül, hogy honfitársaink – esetenként barátaink – programját kicsit elnézőbben, részrehajlóbban értékeljük mi, magyar kritikusok. A King Arthurnál még inkább előjöhet ez az érvelés, hisz a játék magyar kiadója a magazinunkat is gondozó cég. A vádaskodások elkerülése végett tettünk egy kis kitekintést, miként is értékelte a King Arthurt a nemzetközi sajtó. A legtöbb oldal – és ezek olvasói véleményei is – nyolc és kilenc pont közötti értékeléssel jutalmazta a Neocore programját, páran kiemelve, hogy jobban élvezték, mint a Total War-széria utóbbi tagjait. A vasszigoráról ismert GameSpot is csupán annyi kivetnivalót talált, hogy a játék borzasztó nehéz, az egységek és a kampánymód pedig nem teljesen kiegyensúlyozottak.







Nyerd meg!

Saját magunknak köszönhetően ki tudunk sorso egy King Arthurt.

Kérdésünk: ***Mi volt az alkotók előző játéka?***

A cím: ***nyeremenyjatek@576.hu***
(A tárgy Arthur legyen)

A határidő: ***február 5.***

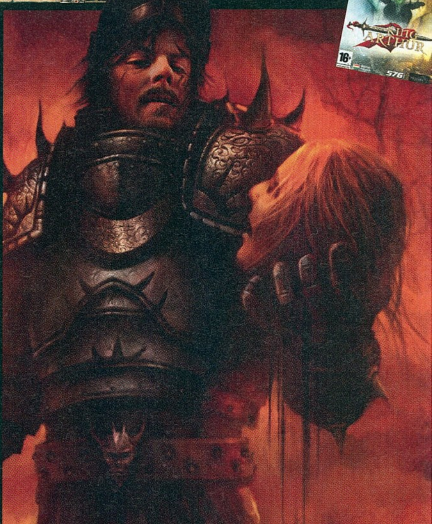
ségeit is rászabadítanunk az ellenfélre: a folyamatosan változó, sok dologtól függő felhozatal szintén kulcsszerepet játszhat a legnagyobb csaták megnyerésében is, hisz egy magasból lesújtó hatalmas meteor, villámlás, esetleg egy bénító, páni félelem, vagy mindent eltakaró köd mindent megváltoztathat.

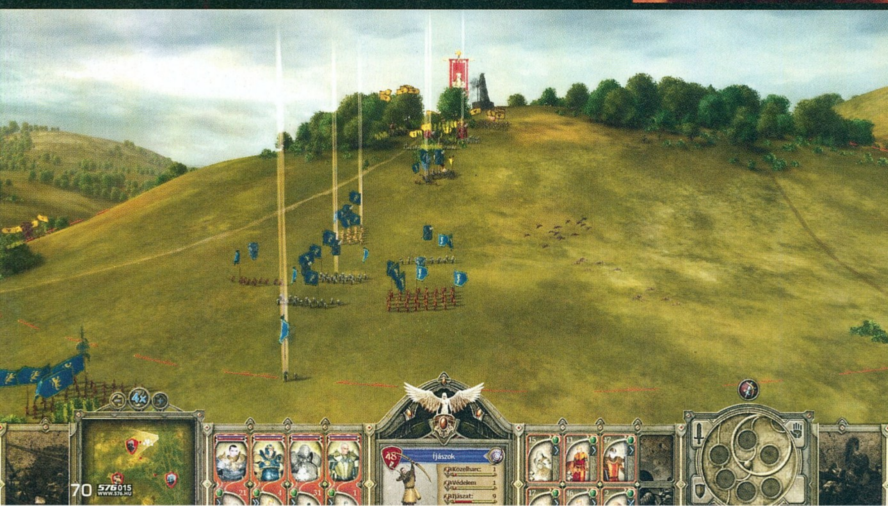
Az említett dolgokra nem csak oda lehet, de oda is kell figyelni kötelezően, nem elég egy-két témára koncentrálni a győzelemhez, mert bizony a kampány véresen komoly és nehéz. Ha elkerüli egy-két kihasználható funkció, lehetőség a figyelmünket, már nem nagyon lesz esélyünk a későbbi pályákon. Talán emiatt is van, hogy több teszter a legkönnyebb fokozaton is gyilkosan nehéznek találta a King Arthurt – ennek hatására egyébként az egyik első javításba beépítettek egy könnyebb fokozatot is.

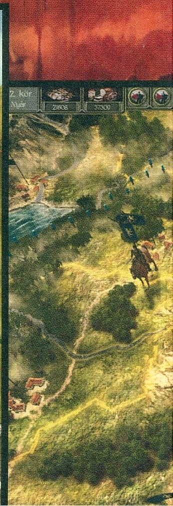
BRITANNIA URALMA

A felsorolt lehetőségek csak a konkrét, valósidejű csatákat jellemezték, ezen kívül, szinte egy teljesen különálló „játék a játékban" a körökre osztott, nagy stratégiai térkép rész. Itt kóborolhatunk főhősünkkel és a többi lovaggal csaták, küldetések és ereklyék után kutatva. Komoly politikai és erkölcsi kérdésekbe botlunk úton-útfélen, melyek nagyban meghatározzák későbbi lehetőségeinket, és hogy kit tekinthetünk majd biztos szövetségesünknek, hűséges talpnyalónknak, esetleg legádázabb ellenfelünknek. Britannia térképe tele van megoldandó feladatokkal, a fővonal mellett – néha nem is teljesen egyértelmű, mi tartozik ehhez – millióny opcionális mellékküldetést teljesíthetünk, melyek természetesen igen komolyan kihatnak fő feladatainkra. Már csak azért, mert a különböző területek elfoglalása javadalmazásokhoz juttat minket, az egyes területekről különböző bevételekre, sőt katonai utánpótlásra is számíthatunk, arról nem is szólva, hogy katonáink tapasztalatot szereznek minden egyes csatában, melynek következményeként többféleképpen is fejleszthetjük őket.

Döntéseink valóban átható következménynyel bírnak sosunkra: uralkodónkat egy skála mentén többféleképpen értékelik.











Lehetünk törvényes, igazságos uralkodók, vagy akár rettegett zsarnokok, vagy választhatjuk a kereszténység helyett az óhit tanait is. Minden döntésünk, minden rólunk alkotott vélemény befolyásolja, hogy az egyes hadurak, birodalmak miként viszonyulnak hozzánk, miféle extra segítséget nyújtanak számunkra, vagy hogyan próbálnak meg nekünk keresztbe tenni. Egyes varázslatok, egységek is csak bizonyos tulajdonsággal bíró nagyurak számára elérhetők, így való igaz, hogy első végigjátszás során a játék jó pár lehetőségét, szuper egységét nem sem tapasztalhatjuk. Mert azt ugye mondanom sem kell, hogy a legtáposabb hadak mindig a skála valamelyik legvégén elhelyezkedő, valamiben extrémül elszánt uralkodókat illetik meg.

Hőseinket, akikből akár tizenkettő is aktív lehet egyébként ugyanúgy fejlesztgethetjük, elláthatjuk, mint királyunkat, és az egyes hadak vezetéséhez is mindig feltétlenül szükségesek. Mindez egyfajta kellemes Heroes of Might and Magic-ízt ad a programnak.

További érdekes hangulati csavar, hogy birodalmunk szépítése közben számtalan rövid, szövegesen elmesélt kalandban vehetünk részt. Ezek stílusukban és előadásmódjukban is a régi lapozgatós Kaland, Játék, Kockázat könyveket idézik: az apró illusztrációkkal előadott néhány soros leírások után mi döntjük el, miként is cselekszünk a gyakran igen extrém

Magyarról angolra, angolról magyarra

A játékban irtózatos mennyiségű, mintegy hatszázezer karakternyi szöveg kapott helyet, melynek túlnyomó része a történet részét képezi. Ez hozzávetőleg annyi, mint egy átlagos regény. Ezt az irdatlan sok szöveget a magyar írógárda ráadásul angolul fogalmazta és írta meg, hisz erről a nyelvről könnyebb lokalizálni a különböző országokban. Érdekes, hogy a magyar változatot nem ő készítette, nem ő „fordította", hanem egy különálló, a zseniális Fable 2 honosításért is felelős csapat: erre azért van/volt szükség, mert az eredeti író ilyen esetekben akaratlanul is elkezdené csinosítgatni, átírni az általa megalkotott szöveget.

szituációkban. Ezek a részek egyébként elég hosszadalmasak lettek, alkalmanként akár jó pár percet is elolvasgathatunk, mielőtt visszatérnénk a valódi hadszíntérre. Okos döntéseink általában komoly kihatással lehetnek a végkövetkezményre, de kipróbáltam, néhány esetben szinte teljesen mindegy, hogy döntünk, a végén ugyanoda lyukadunk ki. Ezek a rövid kitérők egyébként tökéletes levezetőként szolgálnak a nagy taktikázások közepette, főleg, hogy minden irodalmi igényességű, ékes magyarsággal van megfogalmazva.

A négy nagy fejezetre osztott hadjárat irdatlan sok játékidőt takar, harmincnegyven órával alsóhangon is simán lehet számolni. A grafika gyönyörű, részletes, a motor hatalmas területeket képes kezelni látványos kameramozgatással, és még az egy osztagon belüli katonák külseje is eltér valamelyest, nem klónhadseregeink vannak – egyedül az összecsapásoknál lévő harci animációk tűntek ügyefogyottnak. A magyar nyelvű narráció szintén hangulatos lett, csak úgy, mint a harsogó, dinamikusan változó, népi hangszereket is felvonultató egyedi aláfestés.

A mitológiai elemek miatt a játék teljesen más hangulatot áraszt, mint bármelyik Total War-rész

LOVAGI SIRÁMOK

A King Arthur pont rengeteg összetett funkciójának köszönhetően egy roppant mély, összetett játék, őszintén szólva én kicsit félek is, hogy a játékosok egy részének mindez manapság túlzottan bonyolult lesz. Miután a Dawn of War 2-t is szinte akciójátékká redukálták, a gazdasági szimulátorok is az egyszerűsödés fele tendálnak, a King Arthur valóban az elmúlt évek talán legsokrétűbb stratégiai játéka. Folyamatos gondolkodást, átívelő taktikázást igényel, nem csak egyszerű klikkelés-maraton, ahol küldjük egységeinket a darálóba, hadd szóljon.

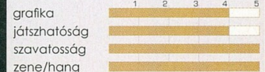
Ironikus módon egyik negatívumként az egyik legfőbb pozitívumot, az összetettséget kell felhoznom. Szerintem célszerű lett volna valahogyan megadni a lehetőséget a játékosok számára, hogy ha nincs kedvük, vagy ráuntak, ne kelljen a régiókra osztott térképen küldetések után hajkurászniuk, több oldalnyi szövegeket átnyálazniuk, hadseregeket pátyolgatniuk, fejlesztgetniük, hanem valami egyszerűsített módban rögtön a nagybetűs csatákba vethessék magukat. Valódi negatívumként a grafika „monotonitását" tudom felhozni: nincsenek különböző, egymástól hangulatban teljesen eltérő terepek minden pálya nagyjából ugyanúgy néz ki, „csak" a domborzat változik jelentősen. Tudom, ezt egy nem fantasy és nem sci-fi RTS-nél nehezebb megvalósítani, de egy ilyen hosszúra nyúló játéknál szerintem fontos lett volna. Szintén jó lenne néha igazi, akárcsak a játék motorjával készült átvezető mozikat, kisfilmeket látni, mert hosszútávon kicsit fárasztó csak a szövegek olvasása. A többjátékos mód kiforrottsága szintén hagy kívánni valókat maga után: az egyszerű, nagy sereges összecsapások mellett lehetett volna sokkal komplexebb, érdekesebb játékmódokat létrehozni: a multira érezhetően nem maradt elég idő, bár a csapat kiadott javításaiban folyamatosan fejlesztgeti ezt az opciót.

BRIT ÉGRE MAGYAR CSILLAGOT!

A Neocore csapata valóban egy teljesen újszerű, többféle kategória elemeit ügyesen vegyítő programot tett le a (terep)asztalra. Az, hogy mindezt a játékosok mennyire és hogyan tudják megemészteni, már nem rajtuk múlik, de az biztos, hogy ha valaki rákap a King Arthur ízére, csak a kampánymóddal elszórakozhat akár hónapokon keresztül is. Ennyi egyjátékos tartalmat pedig nagyon ritkán kaptunk bármely fejlesztőtől is.

576 értékelés

core 2 duo 2.13 ghz, 1.5 gb ram, 512 mb vram



VÉLEMÉNY

Total War of Might and Magic és egy jó fantasy regény egy címben: a King Arthurral hetekig elszórakozhatónk!

greg5 **8.9**





A Wii-s versenytársaknál nem rondább a Reflex, de az eredeti ismeretében azért nem lehetünk teljesen boldogok

COD MODERN WARFARE REFLEX

ALAPOZÓ Konzolgenerációt meghatározó klasszikus újragondolása két évvel az eredeti után. Folytatódik a Wii-s FPS-ek előretörése, újdonság és forradalom nélkül, kis csalódással.

adatlap
kiadó **activision**
fejlesztő **treyarch**
platform **wii**
megjelenés **nov. 10.**
multiplayer **2-10**

A Wii-t sok mindennek volt szokás aposztrofálni a megjelenése előtt: újracsomagolt GameCube-nak (többé-kevésbé talán igaz is), gyatra próbálkozásnak, forradalomnak és legalább egy stílus, a belső nézetes lövöldék majdani pionírjának. Három év után a helyzet: a Wii továbbra sem képes elérni a GameCube-éra csúcsát technológiai szemszögből, viszont letarolta a piacot és magabiztosan vezet az anyagiak és a népszerűség terén. Mindez történt FPS-ek nélkül, az újítás reménysége csupán röpke pillanat volt, amit egy közepesen sikerült Medal of Honor-átirat, egy messiásként várt, de végül ócskán teljesítő Conduit és az előző generációt felturbózó Metroid Prime Trilogy próbált fenntartani. Az FPS-ek maradtak ott, ahol eddig is voltak, az időnként érkező próbálkozók pedig inkább már bejáratott sorozatokat dobnak az arénába, komolyabb odafigyelés nélkül. A Call of Duty pedig több, mint ismert széria, főleg a negyedik része – ami két évvel az eredeti kiadás és egy hónappal a rekordokat napi szinten döntögető folytatás után sok szempontból megkésve érkezik.



Az igazat megvallva sokkal ótvarabb minőséget vártunk tőle – de a tavalyi rész itt-ott többet tudott

BACKFIRE AT THE DISCO

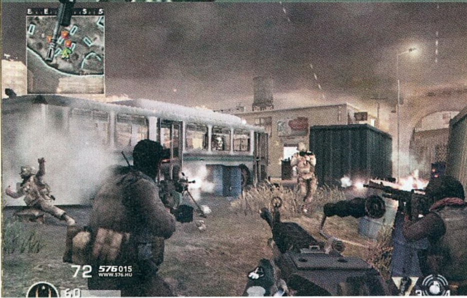
A Modern Warfare igazi FPS-alapvetés, megkerülhetetlen klasszikus, egy intenzív, lenyűgöző és felejthetetlen élmény. Ami most is megvan: az a mondat első fele. A lenyűgöző és a felejthetetlen jelzők a Wii-átirat esetében már óvatosabban kezelendők. A tartalmi rész ugyan változatlan – ugyanaz az öt-hat órás játékidő, ugyanazok a szereplők, ugyanazok a pályák és ugyanazok az emlékezetes részek – a megvalósítás viszont értelemszerűen nem ugyanaz. És ez a Wii ismeretében egyáltalán nem meglepő.

Bár a Modern Warfare Reflex első blikkre egyáltalán nem csodás, a körülményekhez képest egészen szép, megtartja ugyanazt a palettát és részletgazdaságot, amit már 2007-ben is felmutatott, csak sokkal visszafogottabb színvonalon és kivitelezésben. Ugrott a fix 60 képkocka per másodperces képfrissítés, a részletesen kialakított és letextúrázott pályák és a remek animációk. Van helyette folyamatosan szaggató, a stabil értéket csak ritkán tartani képes próbálkozás a portok hadmezején. Darabos, robotikus mozgással, látványosan lebutított, néha önmagába bonyolódó mesterséges intelligenciával és erősen visszafogott körítéssel.

A TÖRVÉNY EMBERE

Ez pedig ott csap vissza a leginkább, ahol nem kéne: az irányításban. Az erősen döcögő megvalósítás erősen visszafogja a célzás sebességét és pontosságát: ami az eredetiben mindig precíz és segítőkész volt, az itt nyögvenyelős, idegesítő és sok esetben átgondolatlanul frusztráló. Értsd: két-három golyó helyett néha egy egész tárat is el kell puffogtatni ahhoz, hogy az aktuális gonosz terroristа a túlvilágra költözzön. Ami különösen egy olyan játék esetében problémás, ahol sok kultikus küldetés a pontos célzásra, egyik pedig kifejezetten a mesterlövészkedésre épül. Ez pedig nem csak az eredeti CoD 4 ismeretében lehangoló, de a tavalyi, ötödik rész Wii-s verziójának ismeretében is – ott a pályák szebbek voltak, az irányítás pedig pontosabb. Annak ellenére nem találtuk a helyünket, hogy az irányítás soha nem látott mértékben skálázható, a többfajta gombkiosztás mellett minden paraméter, még a fordulás szöge is módosítható. Ám sajnos nincs értelme órákat bíbelődni, a végeredmény ugyanaz – könnyek, kín és csapkodás.

Kit érdekel hát az alig tíz játékost megmozgató multiplayer? Kit érdekel az egyetlen szintre pakolt hangkeverés, ahol az épületen kívül elhúzó helikopter pontosan úgy szól, mint a két méterre lévő gépágyú vad üvöltése, vagy a széttörő üvegdarabok csilingelése? Kit érdekel a Modern Warfare Reflex? Gyaníthatóan azokat, akik kimaradtak az eredetiből – ők viszont biztos, hogy nem a célközönség. A Modern Warfare klasszikus volt és a Reflex is az, csak épp egy másik kategóriában. Ott, ahová a budget címeket szokás pakolni. Jobb lett volna, ha ott is marad. ■





Multiban sajnos nem muzsikál tökéletesen a játék: maximum 10 játékos, szaggatás mindenütt

576 értékelés

480p, dts 2

1 2 3 4 5
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY
Megkésett átirat, amely két év után is tudott volna nagyot szólni. Szól is, de nem olyan hangszínen, amely elviselhető lenne – gyatra, felületes és félrevezető átültetése annak, ami sokkal többet érdemelt volna ennél.

W **6.0**

Scene It?

Bright Lights! Big Screen!

ALAPOZÓ Az eddig csak X360-on futó sorozat kiterjeszkedik más platformokra, ám mindezt sajnos különösebb odafigyelés, tetszeni vágyás nélkül teszi.

Szereted a filmeket? Nem, nem ez a kérdés – ismered a filmeket? Rendezők és színészek élettörténetét, fontos filmek fontos szereplőinek sorsát, ikonikus plakátokat, idézeteket, jeleneteket? Mert ha igen, akkor a Scene It neked készült, legalábbis elméletben.

BRONZPOLGÁR

Az Xbox-tulajok már ismerhetik az eredetileg egy DVD-vel kiegészített társasjátékot, lévén annak két része Microsoft-kiadásban megjelent már a gépre. Aztán a redmondi cég megunta a rengeteg ügyvédi munkát (például minden megemlített filmhez engedélyt kérni) és átpasszolták az egészet a mozik terén amúgy is érintett Warnernek. Ők kerítettek egy új fejlesztőcsapatot, és a másik két platformra is elkészítették a harmadik epizódot. Ez önmagában egy dicséretes dolog – a munka minőségével vannak gondjaink…

Ez rögtön szembetűnik az ótvar introból és az igénytelen menüből – még szerencse, hogy azért nem ez a lényeg. Igaz, ettől még zavaró a program általános tufasága: a hosszadalmas töltögetések, a kikapcsolhatatlan feladatmagyarázatok, a szörnyen ellenszenves karakterek (se Mii-ket, sem avatarokat nem lehet használni), vagy mondjuk az online játék lehetőségének teljes hiánya – hozzáteszem, ez kifejezett visszalépés, az előző rész tudta ezt…

EGY CSODÁLATOS ELME PISLÁKOLÁSA

Igaz, nem ez a lényeg, hanem a feladatok, a fejtörők. Ezen a téren különösebb baj nincs – igaz, előrelépés sem nagyon. A játék gerincét, „leglátványosabb" részét a valódi filmjelenetek alkotják – rövidke, egyperces részletek olyan alkotásokból, mint a Cloverfield, vagy a Szigorúan Bizalmas, majd ezt követik kérdések; néhány a jelenetről, és még több a látott színészekről, vagy a filmmel kapcsolatos egyéb dolgokról. Persze megmaradt minden más korábbi fejtörőtípus is a helyén van, az olyan remek dolgok is, mint amikor gyerekrajzokból vagy pixeles, 8-bites mozikból kell felismerni a filmeket, megvan az idézetek és poszterek beazonosítása, illetve az előző részhez készült letölthető tartalomból ismerős igaz-hamis villámkérdések. Aztán persze ott vannak az idegesítőbb/nehezebb időrendi sorrendbe tevős feladatok, anagrammás kihívások is, az igazán megszállottak kedvéért.

adatlap

kiadó **warner**
fejlesztő **am&m**
platform **ps3, wii, x360**
megjelenés **dec. 14.**
multiplayer **2-4**

■ Rossz válaszokért csak a Fast Play-módban van büntetés – mindenhol máshol célszerű minél hamarabb kattintani…

Kérdésből a hivatalos közlemény szerint cirka 2800 akad – ezt ellenőrizni nyilván nem tudom, de már a harmadik-negyedik meccs alatt találkoztam ismétlésekkel. Igaz, egy filmjelenethez több körre való kérdés is tartozik, de úgy tíz meccs után ebből a típusból új videót már csak ritkán látsz. Azt sem vettem észre, hogy – ahogy az előző részek tették – a program elmentené, hogy az adott profil mely kérdéseket látta már; itt visszaköszönnek azonos fejtörők, akár egyetlen hosszú játékban is.

ARANY MÁLNÁRA ESÉLYES

A játékmódokat illetően érdemi javulás nincs: van a rövid és a hosszú játék (semmi állítási lehetőséggel), az öt perces Fast Play (a hibás válaszoknál idölevonással), meg az értelmetlen Party Play, ahol bárki bármikor csatlakozhat. A HD-verziók ígérnek letölthető tartalmakat, de toplisták – vagy ahogy már említettem, online játék – nincsenek, a játéktér hihetetlenül ronda és stílustalan, és úgy általában: a programról süt az igénytelenség. Még jó, hogy a régi kontrollert (PS3-on a Buzz-nyomókat) támogatja a program – de ez már csak egy erőltetett pozitívum; mert nem akartam egy újabb, századik panasszal zárni a cikket… ■

576 értékelés

1080p, dd 5.1

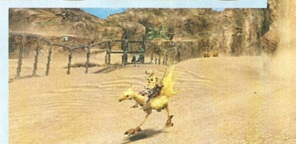
grafika	2
játszhatóság	4
szavatosság	3
zene/hang	1

VÉLEMÉNY

Nem rossz, nem rossz, de annyi hely lenne a fejlődésre, annyi szükség lenne az igényességre, hogy ez így inkább kiábrándító, mintsem lelkesítő.

grath **4.0**

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES CRYSTAL BEARERS



ALAPOZÓ A Crystal Chronicles-univerzum legújabb kisbolygója, amelyet merész domborzati formák és káprázatos természeti adottságok jellemeznek. Csak a felszínt bombázó meteorzáporok rombolják az összképet...

adatlap
kiadó **square enix**
fejlesztő **square enix team 2**
platform **wii**
megjelenés **febr. 5.**
multiplayer **nincs**

A kultúrnövényeknek szerető gondoskodás a jussa, a gaz viszont odafigyelés nélkül is szabadon elburjánzik. A Final Fantasy füvészkertjének kis üvegházában felcseperedett vadhajtás szerepjáték-elemekkel erősen átitatott multiplayer anyagnak indult a GameCube úgynevezett fénykorában, a DNS-t pedig négy további epizód örökítette tovább, amelyekről csak a történeti hűség kedvéért érdemes megemlékezni, adminisztrációs hibaként elkönyvelve azokat. A fentiek ismeretében kissé sokkolóan hatott, hogy a Crystal Bearers a szeretetteljes törődés jeleit viseli magán, elődeire azonban a legkevésbé sem emlékeztet – sőt, úgy általában semmire sem, amit Final Fantasy néven ismerhetünk.

ELKÉPEDVE

A nyitány láttán még nem sejthetjük, hogy rövidesen a Wii erődemonstrációjával szembesülünk: még akkor sem, amikor Layle, a játék főhőse a poroszos bevezető és egy mélyvízbe hajító támadás után embertelen méretű gépágyúval repkedve kezdi el négyzetre emelni a Panzer Dragoon akcióorgiáját. De amint a lövöldözős közjáték után a kormányozhatatlanná vált, zuhanó Titanicot nagyjából irányba állítva becsapódunk a főváros kapuja előtt, az állunk a hajótesttel szinkronban koppan a talajon.

A játék ugyanis gyönyörű. Nem „csinos", nem „a Wii-nek elnézzük" kategória – meseszép! (Technojunkie olvasóinknak: ha egy teljes képernyős élsimítással megdobták volna az összképet, első generációs Xbox 360 játéknak is elmehetne. Túlzás? Talán, de csak egy hangyabokányit.) A környezet stílusa és hangulata leginkább az FFXII-t idézi, de a high-tech parádé helyett a klasszikus fantasy elemekre fekteti a legnagyobb hangsúlyt. A Crystal Chronicles világának ismerői otthon érezhetik magukat, a tájékozatlanok pedig egy, az Ars Electronica fesztiválon modernizált Gyűrűk Urát képzeljenek el. A főváros utcáin nyüzsög a nép, kis Moogle-k és kereskedők árulják a portékájukat, a vasútállomáson nagy a tolongás a büfék és ajándékboltok előtt, macskák szaladgálnak a rémülten menekülő egerek után. A Vineyard utáni mezőre kiérve elbódít a szinte korlátlan látótávolság, a chocobókon lovagoló pásztorok zöldellő lankákon terelgetik az egzotikus nyájakat, miközben kötélhágcsót lógató hőlégballonok úsznak a levegőben. A tengerparton a lengedező pálmafák, az ékszerdoboz tarkaságú korallzátonyok és a feltörő gejzírek színesítik az összképet. A karaktermodellek is elsőosztályúak, az arcmimika, a gesztusok és az animáció kidolgozottsága tökéletes. Némi belassulást csak időnként tapasztalhatunk (a teljes játék során úgy öt-hat alkalommal), de a játszhatóságnak ez sosem tesz keresztbe.

A történetfonál felgöngyölítésével párhuzamosan újabb és újabb helyszínekre jutha-

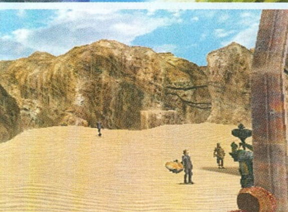












tunk, a teendőink és lehetőségeink pedig ennek megfelelően alakulnak. Egy biztos: a Crystal Bearers nem engedi unatkozni a játékost. Egyrészt ott vannak a harcok, amik Power Stone- mellékízeket hagynak a szájban: Layle telekinetikus erejével képes tárgyakat lebegtetni és azokat az ellenfelekhez vágni. Új képességeink nem lesznek, csupán a meglévőket módosíthatjuk az ellenfelek legyőzése után elpotyogtatott tárgyak begyűjtésével; csökkenthetjük a tárgyak felkapásához szükséges időt, növelhetjük a hatótávolságot, felturbózhatjuk az életerőnket. Néhány kivételtől eltekintve a harcok elkerülhetők, így aki a grindelés okozta heves fejfájásoktól tart, annak a menekülést ajánlanánk Advil helyett. A parasztos egyszerűségű hajigálást ráadásul további kombinációs lehetőségek is színesítik; például ha felkapjuk az egyik bogarat, és a másikhoz vágjuk, egy tömör gömbbé formálódnak, amellyel sokkal nagyobb hatékonysággal dobálózhatunk, de akadnak távolról lövöldöző ellenfelek is, akiket felkapva rövid ideig használhatunk arra is, hogy nyílzáporral terítsük be a társaikat.

A küzdelmek a játékidőnek csupán kis százalékát teszik ki; a fennmaradó időt kalandozással és „mellékküldetésekkel" tölthetjük. Az idézőjelet az indokolja, hogy ezek nem hagyományos értelemben vett missziók, inkább olyan lehetőségek, amelyek megnehezítik a stílusbeli meghatározást. Ha mégis ragaszkodnánk hozzá, a Crystal Bearerst egy minijátékokkal színesített, mászkálásban gazdag akció/kalandjátéknak nevezhetnénk – szerencsére a „minijáték" itt nem szitokszóként, hanem egzotikus fűszernövényként van jelen. Lopakodás a vonaton az őrjárat elől, menekülés a behavazott szakadékban egy háztömbnyi szörnyeteg és egy helikopter gépágyútüze elől, bújócska a Queen's Gardenben két kissráccal, kertépítés a főtér díszsövényeivel és virágcsokraival legózva, csibefutam a chocobo-versenyeken. Apropó, chocobo: a madarak közlekedésgyorsító hatása elvitathatatlan, ugyanakkor kincskeresőnek sem utolsók, a csillogó pontoknál ugyanis kiásathatjuk velük a földbe rejtett pénzérméket. A hirdetőtáblákról letéphető skiccek kincsvadászatokra hívják fel a figyelmünket, a strandokon Extreme Beach Volleyball-szerű minijátékba botlunk, különleges képességünket felhasználva vethetjük bele magunkat a horgászásba, vízisíeléssel dobhatjuk fel a lubickolást, részt vehetünk egy báli táncba oltott ritmusjátékban, és jelentkezhetünk egy sajátos focimeccsre is. Az állandó cselekvési lehetőség, valamint a nyüzsgő, élettel teli világ együttese mozgalmas játékot garantál, amely az ide-oda császkálás üres negyedóráit tarka színekkel satírozza.

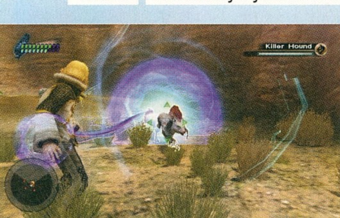
Gyakorlatilag nulla köze van a korábbi Final Fantasy epizódokhoz; az elnevezés csak marketingfogás

Hol járunk?

A Crystal Bearers ezer évvel az eredeti Crystal Chronicles után játszódik. Az eredetileg ismert négy faj közül a Yuke-ok jóformán kihaltak egy hatalmas háború során, a Lilty Királyságban pedig immár törvényen kívüli cselekedetnek számít a mágia használata. A kiválasztott keveseknek – a Crystal Bearereknek – azonban velük született képessége a mágia használata, ők pedig ezáltal automatikusan számkivetetté válnak. Layle, a játék főhőse ezáltal menekülésre kényszerül – ám később kiderül, hogy nem ő az egyetlen...

ELTÜRVE

Fékezett habzású elragadtatással beszélhetünk a zenéről: bár felcsendülnek finomabb darabok (például a Prison Sands-nél hallható dubos lüktetés napi huszonnégy óra alatt sem válik megunhatóvá, és a bossharcoknál dübörgő, elektronikával

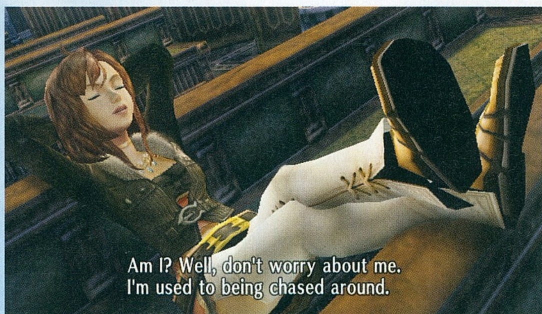




■ Néhány ellenfél ismerős lehet a Final Fantasy-kánonból, így ezek a robbanó kedvű lények is régi haverok...



felületkezelt rock-futamok is pirospontot érdemelnek), de hallhattunk már a szériában Liberti Fatale-kaliberű mesterműveket is, amelyek mellett minden más csak zajártalomnak tűnhet. A „minden más" itt a skót duda indokolatlanul eltúlzott használatát, Ennio Morricone hasfájásos napjait idéző proletárwestern-futamokat, valamint gitárpengetésben gazdag liftzenét takar. Összességében nem rossz, de nem is kiemelkedő.



Fanyaloghatunk az ütközetek láttán is: a finom kombinációs lehetőségektől, valamint a valóban lélegzetelállító (ám kis számú) bossharcoktól eltekintve minden küzdelem monoton hajigálásba fullad. Ugyanakkor amellett sem lehet szó nélkül elmenni, hogy Bahamut megidézése olyan látványorgiával kápráztat el, ami minden platformnak becsületére válhatna.

Nem esett még szó az öngyilkosságba hajszoló mellékküldetésekről; az egyik erdőben majomnyulakba (nem tévedés, Monkey Rabbit fantázianéven futnak!) botolhatunk, akik ötösével szaladgálnak, és módszeresen elgáncsolva szabadítanak meg minket a pénzünktől. Mivel a fürge mozgásuk miatt nehéz becélozni őket, húsz percig is eltarthat, mire visszaszerezzük a vagyonunkat. (Igaz, ilyenkor aranyérmesővel jutalmaznak, ami szép kamat a közel félórás szenvedésért, de nem mulasztja el az érzést, hogy valójában katonai bicskával kéne kibelezni az elsőre aranyosnak tűnő állatkákat, majd égerfákon szárítani a bőrüket.) Hasonló jelenet, amikor a játék során számolatlanul feltűnő kincsesládák egyikét megtalálva három bikiniruhás lány kezd üldözni a rajongásával, és a lökdösésükkel szép nagy rakás aranyérmétől fosztanak meg. A sok finomság mellett határozottan bosszantó efféle csípős-keserűs borsszemekre harapni...

ELBORZADVA

Néhány hamis hang miatt nem szidalmaznám a Crystal Bearerst, de a kakofóniához további fals tónusok is hozzájárulnak. Ilyen a sztori, ami egy sajtpapíron is elférne, a színvonala alapján pedig valószínűleg legesen arra firkálta fel a forgatókönyvíró, félálomban. A szereplők vérszegény archetípusok, Jegran egy indigóval kopírozott, homályos Sepiroth-utánérzés, Layle-t pedig nem lehet eleget szidni. Bevett szokás, hogy a főszereplőt a célközönség azonosulási és/vagy közösülési vágyaihoz fazonírozzák, de hőszunk vérforraló nagyképűsége láttán a közösülés gondolata kizárólag a „gorillával, alanyesetben" kontextusban merülhet fel, egy leszart fejű, steampunkos nemecsekernővel pedig épeszű ember nem akar azonosulni, pláne akkor, ha Forma 1-es szponzormatricákkal felcicomázott kincskereső kisködmönben parádézik. A szereplők viselkedéséről és

A hangulat igen könnyed, de a játék alatt dolgozó technológia a legkomolyabb, amit Wii-n láttunk!



■ A harcrendszer a Wiimote rángatására épül – rendszernek nevezni is szinte túlzás

Karakterek



1 Belle A Selkie-k klánjának tagja a fővárosban ismerkedik meg Layle-lel. Cserfes, minden lében kanál teremtés, aki kiváló érzékkel keveri a bajt, és ügyesen is menekül el belőle.

2 Althea A Lilty Kingdom hercegnője azért keresi meg Layle-t, hogy képességét felhasználva próbáljon meg segíteni az apján, aki egy „baleset" következtében kristályszoborrá változott.

3 Cid – a Bridgetownban gürizõ bádogos korábban a királyság egyik legjelentősebb mérnöke volt. Különös érdeklődést mutat a Crystal Bearerek iránt, így Layle-lel is barátságban van.

4 Keiss – a szintén a Selkie törzsbe tartozó Keiss a Lilty Kingdom hadseregének ezredese. Jó barátságban van Layle-lel, ám Jegran első tisztjeként idővel kénytelen lesz kettős játékot játszani.

5 Amidatelion – ránézésre C3PO és egy madárijesztő frigyéből született, de a Yuke harcos a kezdetekkor páratlanul erős ellenfélnek bizonyul. Portálok megnyitásával idéz meg földöntúli teremtményeket.







Jutalomfalatkák

Bár a Wii-nek nincs saját achievement/trófea-rendszere, a Crystal Bearers házi kotyvasztású teljesítmény-ellenőrzője figyeli az előrehaladásunkat, és értékeli az egyes részfeladatok sikeres végrehajtását. Külön bónusz jár a szemeteszsákok megsemmisítőbe hajigálásáért, a harc közben elsajátított új taktikákért, a chocobo-versenyeken aratott győzelemért, a horgászásban szerzett érdemeinkért, vagy a sikeres vízisí-szlalomozásért. A rendszernek köszönhetően egyrészt nyomon követhetjük, hogy hol tartunk a játékban, másfelől látjuk, hogy mennyi felfedezésre váró titok vár még ránk, az achievement-őrülteknek pedig további motivációt kínál az újrajátszáshoz.



motivációjáról, dióhéjban: vannak nekik olyanok, de hát ez a Jockey Ewingra is igaz volt, úgyhogy hasra esni nem fogunk – maximum azok, aki videojátékba oltott magaskultúrára számítanak, de ők is inkább pofára.

További sirámok: a világtérkép ebben a formában egy hahota. Félképernyőnyi rajzolt ábra alapján kéne tájékozódnunk, ami tulajdonképpen nem is térkép, hanem egy „Ön itt áll" skicc. Eltévedni mondjuk nem nagyon lehet, és a bejárható világ mérete se felfoghatatlan, de néha zavaró a tudatosságot mellőző bolyongás. Ironikus, hogy a játék során végig fut egy CNN-t idéző információs sáv a képernyő alsó részén, ami nyakló nélkül ontja a metainformációt, de célravezető tanácsokkal soha nem szolgál. Bár a kötetlenséget jól szolgálja, de kissé furcsa, hogy a cselekedeteinknek nincs tétje; ha elrontunk egy minijátékot, akkor is továbbgördül a történet, elbukott harcnál azonnal visszatérhetünk a három lépésre lévő checkpointhoz,



Sajnos a főhős egy minősíthetetlenül nagy marha; ez eléggé lerontja a sztorit...

Ellenfeleink hajigálása néha igen humoros eredményeket hoz



és ha sikerrel veszünk egy akadályt, akkor sem részesülünk komolyabb jutalomban. A pénzgyűjtögetés és a kincsesládák kifosztása nem rossz húzás, különösen a rejtett ládikák felkutatása, de akár üres zsebbel is végigjátszhatjuk a játékot – a pénzünket tárgyakra és egyéb apróságokra költhetjük, amiket az az „alkimista" Moogle-kkel kevertethetjük össze. De ez se nem kötelező, se nem szükséges, így mindez csupán adalékanyag, nem ízfokozó. A tétnélküliség demotiváló hatását pedig nem szükséges hosszan ecsetelni.

Rugdossuk még egy kicsit a harcrendszert: a legnagyobb baja a szűkös időlimit. Az összecsapások kezdete véletlenszerű; ilyenkor megnyílik egy portál, amiből különféle teremtmények özönlenek elő. Egy Mega Behemoth leverése még akkor is temérdek időt vesz igénybe, ha optimális taktikával küzdünk, de amíg az utolsó csicskát le nem csapjuk, addig nem zárhatjuk be a portált – ha pedig erre adott ideig nem kerül sor, hiábavalók lesznek az erőfeszítések, ugyanis a kapu lezárása dobja a legnagyobb bónuszt, nem a levert ellenfelek. A végső bossfight pedig, amennyire nagyívű és grandiózus, annyira áttekinthetetlen és idegesítő is – sokáig azt sem tudtam eldönteni, hogy a fémkolosszus viselkedése előreprogramozott vagy véletlenszerű. Meglepődtem, hogy az utóbbi, ugyanis nem mertem feltételezni, hogy valami, ami ennyire kaotikusan mozog, nem egy adott minta szerint cselekszik. Mert azt meg lehet tanulni – így viszont az ügyességünkön felül néhány, a repetitív kurvaanyázások közé szorított üdvözlégymária elmormolására is szükségünk lesz. A lezárás pedig kissé kurta-furcsa: sem elvarratlan szálakat, sem katarzist nem hagy maga után. Ipari standard B-közép: ott teszi ki a pontot, ahol kell, csak épp nem szakítja át a papírt.

ELÉGEDETTEN

A Crystal Bearers annyira kilóg a Final Fantasy-játékok sorából, hogy nem is érdemes azokkal egy súlycsoportban versenyeztetni. Az értékelőben látható pontszám nem csupán a fenti bekezdésekben olvasható morgolódás eredménye; a hibák bosszantók, de túlélhetők, maga a játék pedig csábítóan kellemes. Egyszerűen egy finom selyemből szőtt mellékszállal, a jó értelemben vett átlagosság egyik jeles képviselőjével van dolgunk, ebből pedig nem lehet többet kihozni. A Crystal Bearers a Panzer Dragoon, a Fable és a Power Stone Bermuda-háromszögében evezget, és a földrajzi vonatkozás ellenére nem mondható elveszett teremtésnek. Csak nem a profik ligájában kell versenyeztetni; köztük elvérzik, de a maga kategóriájában dobogós is lehet. És egészséges versenyszellem hajtja, nem az ostoba és dacos győzni akarás. ■

576 értékelés

480p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az örökkévalóság rostáján áthullik, de a jó játékok halmazából még telekinézissel sem szorítható ki.

tyler **7.0**

Dragon Ball Raging Blast

ドラゴンボール レイジングブラスト

ALAPOZÓ Goku, a zöld Sátán, Vegita és társaik nem bírnak nyugton maradni, és rendre vissza-visszatérnek, hogy toldozgatva, foltozgatva újra és újra a tévék és konzolok elé kényszerítsék rajongóikat.

adatlap
kiadó **namco bandai**
fejlesztő **spike**
platform **ps3, x360**
megjelenés **nov. 13.**
multiplayer **2-8**

Hadúken", és hasonlók... ja, nem, ez valami más, elnézést; bár energialabdák repkednek össze-vissza, és ezúttal is a test-test elleni küzdelem a cél, Ryu és Ken távolmaradnak, ellenben a Dragon Ball sztárjai a Burst Limit után újra összeálltak, hogy a sorozat nem kevés imádóját virtuális küzdelemre kényszerítsék. Gondolom, a szériát nem kell bemutatni senkinek, hiszen ment eleget a tévében is, mielőtt valami okostojás kitalálta, hogy ez felháborító és gusztustalan, bezzeg a Győzi dajdajozhat, meg Maunika és Balázska is mehet főműsoridőben, mert az nem baj, ha valós emberek esnek egymásnak. Persze aki akarta, az innen-onnan úgyis beszerezhette a kismillió alsorozatból és évadból és mellékszálból álló szériát, és nagyjából elmondható, hogy a különböző konzolgenerációkra ellátogató adaptációk is ezen rajongókhoz szólnak (legalábbis a legtöbb epizód, mert párral én is remekül elszórakoztam, pedig maga az anime annyira nem köt le), így a Raging Blast is.

RAJONGÓK, FIGYELEM!

A játék amúgy nem kisebb feladatot igyekszik teljesíteni (legalábbis a főjátékon belül), minthogy a DB történelmének legnagyobb pillanatait elevenítse fel. A menüponton belül a különböző történetszálak (Frieza, Bardock, androidok stb.) mellett még egy „mi történt volna, ha..." szellemiségű történet is helyet kapott, ami bizonyosan sok rajongónak hatalmas élmény lehet (én speciel a hátsómat vertem volna a földhöz, ha a nyolcvanas években kijön egy „Mi történt volna, ha az alienek eljutnak a Földre az első film után? „ film). Természetesen ez nem egy RPG, így a sztorizás – van japán hang és angol felirat kombó a megszállottaknak – után rögvest megkapjuk a karakterünket, akivel aztán legyakhatjuk a gépi ellenfelet, majd megyünk a következő szegmensre, és így tovább. Már ebben a formában is száznál is több „küldetéssel" állunk szemben, és akkor még ott van a Tournament mód is a klasszikus adok-kapok kedvelőinek, ráadásként pedig haverokkal is bunyózhatunk (akár online is).

A sorozat rajongóinak igazi csemege lehet, de a verekedős játékok szerelmeseinek csalódás lesz...

Maga a harc némileg változott az előző játék óta, főleg a kameranézetben van különbség, hiszen az eddigi oldalnézetet felváltotta az általában inkább akciójátékoknál alkalmazott hátsó kameranézet. Ez egyben a nehézséget is feljebb tornázta kicsit, mivel a kamera sajnos hajlamos beragadni valahova, ráadásul kicsit lassúnak is mondható egy olyan verekedős stuffnál, amelynél embereink hihetetlen sebességgel repkednek és pattognak össze-vissza. Ez a változtatás tehát nem volt a legjobb gondolat, de ettől függetlenül a harc élvezetes, legalábbis addig, amíg nem váltunk nehezebb fokozatra, mivel akkor a kamera mellett még az intergalaktikus intelligenciával, de leginkább hasonló eredetű mákkal megáldott partnerek is azon lesznek, hogy megőrjítsenek minket.

Természetesen van varázslat a sima ütések mellé, illetve védekezés és megragadás, vagy éppen mindent pusztító, hiperuniverzális, „a kamera beközelít, és mutatja az erőgyűjtést"-jellegű támadás, amely esetében még mindig hiányzik az a korábban alkalmazott effekt, amikor majd' a teljes környezet elpusztításra kerül a támadás alatt álló delikvenssel együtt – igaz, roncsolódik pár fa, dőlnek a sziklafalak, de azért ez nem ugyanaz.

VAN MÉG!

A játék során beszedett pontokkal lehet átalakítást végezni, vásárolgatni, és fejlesztgetni, és tulajdonképpen itt jön be a képbe,

■ **Minden idők legrosszabbul megtervezett városában is dúl a csata**







■ Van, aki még nem értette meg teljesen tisztán a meghajlás pontos végrehajtásának mikéntjét…





■ **Azon szereplők, akik esetleg nem kaptak volna helyet a korongon, ingyenesen letölthető formában kerülnek bele a játékba. Ez a sok ultradrága Namco DLC után igazi meglepetés**

hogy a hetven karakter kis átverés, mivel tulajdonképpen a fejlesztésekkel, átalakulásokkal, ilyen-olyan verziójú figurákkal van ennyi – ami amúgy így is jó, de ez azért a játék dobozán még sokkal jobban hangzik, mint a valóságban. Mert igaz, hogy az ötféle Freiza vagy a hét (!) variációban megnyitható Gohan tudása és mozdulatai között van apró különbség, de én speciel azért nem erre számítottam.

Ahogy azt megszokhattuk, a pályák szerkezete és a harcok rendszere nem korlátozódik a földhöz ragadt bunyókra, a levegőben és vízen is gyepálhatjuk egymást, viszont negatívumként maradt az a megszokott hozzávaló is, hogy a pályák valahogy üresek és egysíkúak, nincs bennük semmi élet. Ezen tekintetben lehetne tanulni a klasszikus verekedős játékoktól, amelyeknél a háttérben mindig van valami mozgás, mindig vannak plusz karakterek, és senki ne mondja, hogy a rajzfilmek alapján nem lehetne ilyeneket a Dragon Ball univerzumában is megvalósítani, mert elég megnézni bármelyik epizódot, és máris ott a bizonyíték.

Van tehát egy nagyjából tartalmasnak mondható verekedős programunk, ami egy meglehetősen közkedvelt sorozatra épül, méghozzá úgy, hogy grafikailag már-már azt a minőséget kapjuk, amit a tévében is láthattunk (ez azért inkább a karakterekre igaz, a környezetre közel sem), plusz egy rakás szeretett karakter is helyet kapott benne, és az akcióra, a letölthető tartalmakra (lásd külön) sem lehet panasz. Ha mindezt összevetjük, mi lehet a probléma? Nos, a negatívumok sorolhatók egy darabig, kezdve a már emlegetett kamerával, ami azért sokszor megnehezíti az amúgy sem egyszerű dolgunkat, aztán ott van az időnként egyértelműen jelen lévő egysíkúság, vagy az a tény, hogy ez még mindig csak a kezdet, mert úgyis jön egy éven belül egy újabb DB-játék, ami pár fejezettel, pár karakterrel, és pár pályával többet tartalmaz majd, esetleg a kameranézeten is változtatni fognak. Ez egy örök körforgás, olyan, mint a Dynasty Warriors-széria esetében, ami szerintem nem támogatandó, főleg úgy nem, hogy vannak technikai hibái is a dolognak.

Rajongók megvehetik a Raging Blast címkézésű új epizódot, de a leírtak tükrében ez azért nem egy főnyeremény, és annak egyáltalán nem ajánlom, aki már birtokosa mondjuk a Burst Limitnek, és nem hatalmas rajongója a sorozatnak, csak egy jó bunyóra vágyna. Ő talál sokkal jobbat is e vágyának kielégítésére… ■

DLC-áradat, ingyen!

Kevesellted a Raging Blast hetven karakterét? Nos, a Namco Bandai tudja, mitől döglik a légy, illetve hogyan lehet megdobogtatni a fanok szívét, így a játék megjelenését követően nekiálltak, és azóta kéthetente ingyenes DLC-k formájában új karakterekkel melegítik fel a program nyújtotta élményt.

Minden egyes pakk négy-öt játszható karaktert tartalmaz, és ez az invázió április közepéig biztosan kitart, utána pedig ki tudja, mi lesz… Dicséretes kezdeményezés (és a Namco nem először tesz ilyet, lásd a Dynasty Warriors: Gundam-sorozat kiegészítő küldetéseit)? Az. Már csak internet kell hozzá, és az, hogy más cégek is ellessék ezt a fajta hozzáállást.



576 értékelés

1080p, dd5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Dragon Ball-rajongóknak okozhat pár kellemes délutánt, esetleg rá is kaphatnak, de számukra sem ez lesz a DB-játékok alfája és omegája.

böjtös gábor **6.0**


N7

MASS EFFECT 2

MINDEN IDŐK EGYIK LEGHANGULATOSABB, LEGJOBB VILÁGGAL RENDELKEZŐ SZEREPJÁTÉKA MEGKAPTA A FOLYTATÁSÁT. A KANADAIAK NEM TUDNAK HIBÁZNI – A MASS EFFECT 2 CSAKNEM MINDEN TÉREN HATALMAS ELŐRELÉPÉST HOZOTT!

Shepard kapitány a galaxis hőse, a Citadella megmentője. Az első Mass Effect végén, bátran állíthatjuk, ikonná, legendává vált. A mélyűrben lakozó idegen gépfaj, a Reaperek visszatérésének első hullámát sikerült megállítania, így az ismert univerzum biztonságban van. Egy ideig biztosan, mert abban senki nem hisz, hogy a Reapereket ennyivel, egy tagjuk kinyírásával végleg száműzni lehetett. Így aztán Shepard elszánt társaival és a remekül felszerelt Normandy űrhajó minden technológiai újdonságával nekiindul a hideg űrnek, hogy elkapja a reaperek (képletesen szólva) grabancát. A második rész nem sokkal ez után kapcsolódik bele az eseményekbe: a csapat még azt sem döntötte el, hogy merre, hogyan vezessen a hadjárat, mikor egy ismeretlen űrhajó pár pillanat alatt letörli a csillagtérképről a Normandyt. Shepard a legtöbb társát beletuszkolja a mentőkabinokba, de neki erre már nincs ideje: megkezdi oxigén nélküli, hosszú, fázós utazását a legközelebbi bolygó felé. Shepard kapitány meghalt, az álomnak vége…

HÁROMFEJŰ KUTYÁK

Nyugi, természetesen nem – elvégre mire idáig eljutunk, nagyjából öt perc telt el a játékból. Óriási kérdés volt számomra – és minden valószínűség szerint a BioWare designerei számára is –, hogy miként viszik tovább úgy a kalandot, hogy egy új karakter indítása is lehetségessé váljon, azok számára, akik nem játszották végig az előző részt. A megoldás egyszerű, ám remekül működik, ráadásul elindít minket az úton: Shepardot rövid úton kinyírják, majd sokmilliárd kredit és két év árán újjáépítik. A megfagyott, majd szénné égett, darabokra törött testet a Cerberus nevű pro-humán csoportosulás gyűjti be, és mindent megtesznek, hogy az eredeti formában térjen magához. Így aztán – mint az Illusive Man, a szervezet vezetője mondja – még irányító csipet sem ültettek belénk. Kösz!

A feladat, amit a Cerberus elénk állít a reanimációért cserében, viszonylag egyszerűnek hangzik: a galaxisszerte eltünedező emberi kolóniák sorsát kell kideríteni. Harcnak, összecsapásoknak nyoma sincs, mintha valaki egyszerűen lebénította és

adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **bioware**
platform **pc, x360**
megjelenés **jan. 26.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat (pc)**





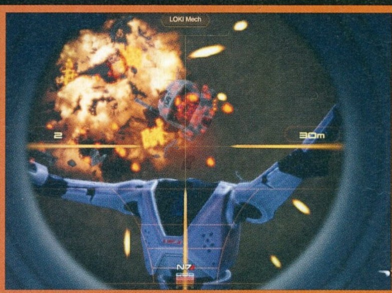


egy űrhajóba cipelt volna mindenkit ezeken a megtámadott bolygókon. A Galaktikus Tanács véleménye szerint ezek véletlenszerű események, az emberiség sorsát előtérbe helyező Cerberus szerint viszont mindez a Reaperek következő támadása. Igaz, az eszközök mások: a gethek nem váltak be, így a gyanú szerint a gonosz robotok a rovarszerű, kollektívában élő titokzatos Collector fajt hálózták be.

Információ tehát bőven akad, a nyomozás villámgyorsan szállítja az egyre újabb és újabb adatokat. Könnyen úgy is dönthetünk, hogy ezek nyomán elindulunk az elveszett emberek nyomában – de alapvető kérdésekről ne feledkezzünk el. Például arról, hogy ki, mi lőtte le hajónkat, amely elvileg a legmodernebb álcázófelszereléssel volt felszerelve. Aztán megkérdezhetjük magunktól azt is, hogy a nemritkán terrorcselekményekre is képes Cerberus (lásd az első rész több mellékküldetését is) miért ilyen nyájas velünk. Hogy bízhatunk-e Mirandában, a mellénk adott harcostársban? Hogy van-e más oka annak, hogy összeszereltek minket? És mielőtt valaki poénok lelövésével vádolna, hadd mondjam el, hogy erről szó sincs – ugyanis a fantasztikus sztorit mindenki maga alakíthatja, e téren még nagyobb a szabadságunk, mint az első részben.

A MÚLT EMLÉKEI

Arról nem is beszélve, hogy az első Mass Effectben hozott döntéseink itt tényleg tovább hatnak. Hatalmas változások lehetnek a történetben, az egyes bolygókon megélt eseményekben attól függően, hogy melyik társunk élte túl a kalandot, hogy ki volt romantikában a társunk, hogy a játék végén milyen döntéseket hoztunk a Galaktikus Tanács, illetve az emberiség képviselete szempontjából. Még kis mellékküldetéseket is továbbviszünk: a Citadellán ránk akaszkodó rajongó srác, vagy a minket nyomozásra küldő riporterlány is feltűnik az új részben, úgy viselkedve velünk, ahogy azt megérdemeljük. Ez egyébként az újrajátszhatóságot is hihetetlen mértékben megnöveli, hisz például a krogan faj bolygójára leszállva igencsak más fogadtatásban részesülünk, ha az ehhez a fajhoz tartozó Wrex bajtársunkként túlélte a Virmire-ön történteket, mintha csúf véget ért volna a vízparton. Ez nem csak néhány párbeszédet jelent, hanem új, vagy éppen kihagyott küldetéseket, barátokat, zsákmányt is. Fantasztikus belegondolni, hogy a harmadik részre mindez hatványozódik, hisz a második rész is tengernyi ilyen döntési lehetőséget ad, mint a sztori fő vonalát, mind a mellékküldetéseket tekintve. (Ha valakinek nincs mentett állása, vagy más kiindulási pontra vágyik, az néhány alap karakter közül választhat.) De ne szaladjunk ennyire előre, hisz a második rész is rengeteg kalandot kínál! Ráadásul sokkal dinamikusabb formában, mint az első rész. Ott ugye két szekcióra volt bontható a rengeteg feladat: voltak a rendkívül hosszú, átvezető jelenetekkel megpakolt sztoriküldetések, és a cirka kétféle belső teret ismerő mellékküldetések random bolygók felszínén. Na ez a megkülönböztetés megszűnt: a sztorit előregördítő missziók kicsit rövidebbek lettek (cserébe jóval több is van, nem kell aggódni, valamivel hosszabb lett a játék!), cserében viszont a mellékküldetések sokkal egyedibbek lettek, temérdek egyedi résszel, különleges játékelemmel.



A fejlövés ezúttal tényleg hatalmasat sebez – legalább is a hagyományos felépítésű létformáknál és robotoknál

MARATON

Egy dolog viszont eltűnt: a lakatlan – illetve láthatóan csak rosszarcúak által lakott – bolygók bejárása hatkerekű masinánkkal. A Mako irányíthatatlanságára sokan panaszkodtak (hallottátok volna Sasát káromkodni…), úgyhogy innen eltűnt a dolog. Persze vannak olyan bolygók, ahol leszállhatunk, de ezek viszonylag kis területek, ahol gyalogosan kell helytállnunk. A mellékküldetések között kevesebb a piti dolog (oké, egyszer halat kell szerezni egy éhes krogannak – az nem éppen egy epikus

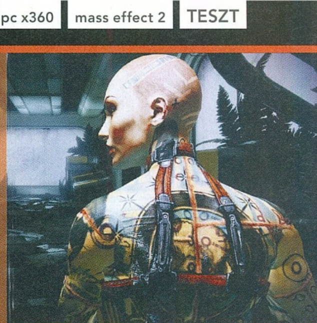
GARDRÓB A SZOBÁBAN

A páncélok kezelése megváltozott: nem a menüben váltogathatunk hacukáink között, és kiegészítőket sem helyezhetünk el bennük. Ehelyett a parancsnoki kabinban bővíthetjük ki alap páncélunkat a kaland során talált extra kiegészítőkkel, különféle bónuszokat adó szerkezetekkel. Hat-hét területen választhatunk ki a rendelkezésre álló darabok közül: sisakok közül van például plusz életerőt, több, vagy gyorsabban regenerálódó pajzsot adó, de szintén ezek között találhatjuk meg a célzás-rásegítő szemüveget, ami a fejlövéseink sebzését növeli. A képességeinket segítő kiegészítők mellett ebben a menüben állíthatjuk páncéljaink festését, anyagát, mintázatát is – de maximalisták még az űrhajón viselt „civil” ruhák között is választhatnak. A rendszer remekül működik, csak egy gond van: így elveszett a társak védőfelszereléseit illető minden fejlesztési, beállítási lehetőségünk…

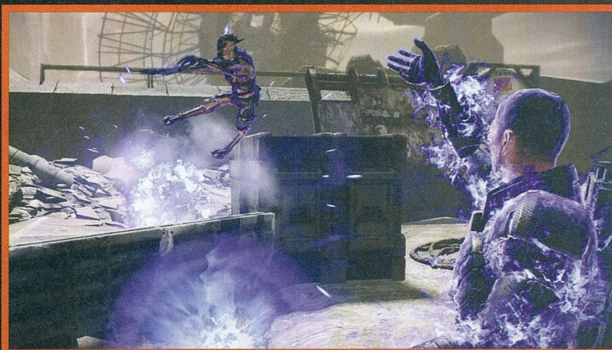








■ Novemberi számunkban beszéltünk a Mass Effect 2 fejlesztését vezető Casey Hudsonnal, aki elmondta: a meglehetősen extrém kinézetű Subject Zero – barátainak Jack – a világba remekül illeszkedő csapattag. Ezt meg tudjuk erősíteni, és azt külön hozzátennénk, hogy a legjobb beszólásait akkor hallhatjuk, ha Miranda is a közelben van – nagyon nem bírják egymást elviselni a lányok.



misszió), a legtöbb pedig a különböző zsoldosszervezetek körül játszódik. Az említett egyedi játékelemek között olyanokat találunk, mint a magányos felfedezés (egy évek óta rozsdásodó, ide-oda dülöngélő hajó roncsai között), vagy a küzdelem egy homokviharban.

A sztoriban fontos küldetések között a célunk a felkészülés a Collectorok otthonába való látogatásra. Ehhez ugyan kapunk egy új hajót – a Normandy SR2-t ugyanúgy Joker vezeti, akit ezúttal egy AI próbál rendre szoktatni –, és persze legénységet is, de harcosokat Mirandán és a szintén Cerberus-tag Jacobon kívül nem. Ez sem rossz persze, de az Illusive Man biztosít számunkra potenciális tagokat is, akiket aztán meg kell próbálnunk besorozni. Ez persze nem üzleti tárgyalásokat jelent: a tetovált csaj, Jack (igen; nő, és Jack a beceneve) egy ultrabiztonságos sittben üldögél, a banda leendő mesterlövészét, az első részben is látott Archangelt három gengszterbanda is hajkurássza, a szintén ismerős Tali meg el van foglalva a quarian belpolitika eseményeivel. Több csapattag közül válogathatunk, mint az első részben, de részletek nélkül el kell mondanom: a halandóság is nagyobb lehet, ha nem vigyázunk nagyon. Természetesen mindenki kidolgozott személyiség, időbe telik, míg megismerjük őket. Különleges dinamizmust jelentenek a brigádon belül feszülő ellentétek: a nem emberi karakterek jó része tart a Cerberustól, Jack nem bírja a szabálykövető Mirandát, és az sem sül el feltétlenül jól, ha Grunt, klónozott krogan harcosunk netán megsejti, hogy Mordin, a hajó tudósa részt vett a faját szinte sterillé tevő mesterséges vírus létrehozásában…

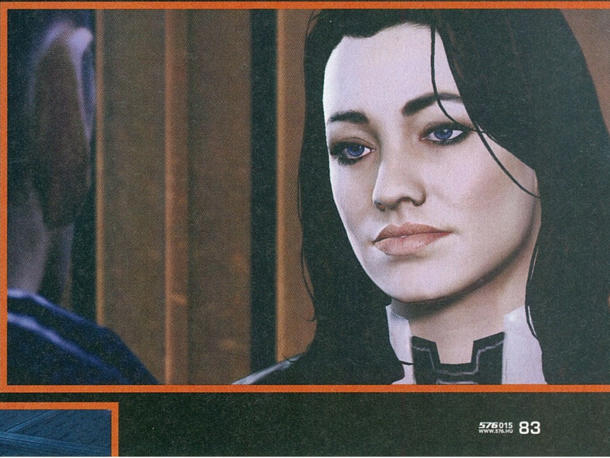
Remek sztori, jó karakterek, érdekes küldetések; igen, ez egy tipikusan zseniális BioWare-játék!

KINN AZ ŰRBEN

Az új, modern Normandy új lehetőségekkel is jár: megjelenik a kutatólabor is. Igaz, csak az után tudjuk kihasználni, hogy Mordint, az említett tudót felszedtük a gépre, de onnantól kezdve a galaxis feltérképezetlen bolygóin bányászott anyagokból lehet fejleszteni. Készíthetünk új nehézfegyvereket, erősíthetünk a hajó páncélzatán vagy fegyverzetén (a második lemezen ezekre szükség lesz…), de akár új páncél-alkatrészeket is szerez-

■ A formás Miranda és Jacob a Cerberus tagjai – ők az iPhone-ra megjelent, pocsék Mass Effect-játékból lehetnek ismerősek.









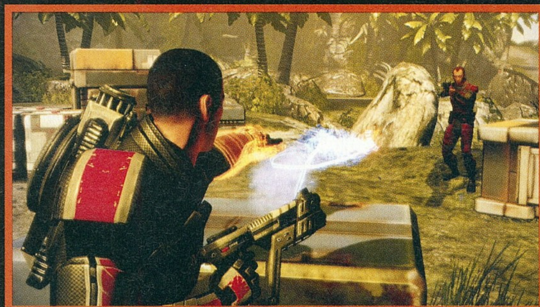
A biotikus karakterek most is hatalmas pusztításra képesek – itt a Singularity képességet látjuk akcióban



A párbeszéd-rendszer nagy újítása, hogy a megfelelő ikon feltűnésekor a ravaszok lenyomásával azonnal egy jó, vagy gonosz dolgot cselekedve szakíthatjuk félbe tárgyalópartnerünket. Az utóbbi esetben akár szó szerint is...







hetünk. (A páncélok kezelésének új rendszeréről külön olvashatsz.) A fejlesztéshez nem elég a „tőke", tervrajzra is szükség lesz – ezeket a világban járkálva találhatunk, akár raktárakban, akár egy-egy ellenséges technológiát beszkennelve.

És ha már tárgyak: csaták után nincs „kincskeresés", nincs több száz fegyver a tárgylistában: mindenki a képességeihez mért arzenállal bír, és ezen kategóriákban használhat egyre újabb fegyvereket. Így például beállíthatjuk, hogy a nehézfegyverek közül a gránátvetőt, a rakétavetőt, netán a Collector energiaágyút használjuk-e, és akkor a karakter azt viszi magára a küldetésre. Az első részben használt különleges lőszerek is eltűntek – pontosabban ezeket most már a harcra, technológiára nevelt kasztok képességként süthetik el. Pénz sem jár az ölésért: azt kinyitott széfekből, meghackelt számítógépekből szerezhetünk (ezúttal eltérő, és minden tekintetben jobb minijátékok jelképezik ezt a két tevékenységet). No meg zsebpénzt is kapunk, apuci – azaz a foteljében a közeli napot bámuló Illusive Man – minden küldetés után befizet a bankszámlánkra.

A pénz amúgy fontosabb, mint az első részben, ahol viszonylag hamar el lehetett érni a maximális mennyiséget belőle. Itt mindig volt olyan cucc az űrkikötőkben, amire nem volt pénzem, és ugyanígy: mindig volt olyan fejlesztenivaló, amire nem volt elég palládiumom vagy éppen platinám. Azt nem mondom, hogy szenvedni fogunk a szegénységtől, de picit kiegyensúlyozottabb lett ilyen szempontból a program.

A harcrendszer teljesen átalakult, méghozzá minden téren előnyére – most már ez is méltó része a játéknak!

GEARS OF EFFECT

Ami viszont vitathatatlan és óriási fejlődés, az maga a harc. Szinte fáj innen visszamenni az első rész primitív, öröklőszeres megoldásához – tudom, kipróbáltam. Itt mintának egyértelműen a Gears of Wart vették: ugyanúgy lehet futni és fedezékbe húzódni – és minden küzdelem ez utóbbira épül. Immár minden fegyver lőszert fogyaszt, a fejlövés sok esetben azonnal öl, és vannak bitang erős lények is, a nagyobb lépegetőkről például a pajzsot és két réteg páncélt is le kell lőni, mire eljuthatunk a „húsához". Eltérő lőszerek – mint említettem, ezek most már képességekként funkcionálnak – eltérően hatnak a különféle anyagokra, egy-két helyen a feszültség fokozása végett újratermelődő ellenfeleket is kapunk. Sőt, ha nem kapunk be egy ideig sebzést, életerőnk is villámgyorsan visszatöltődik, nem csak pajzsunk.

A SEBHELYESARCÚ

A Shepardot helyrerakó műtét nem volt száz százalékos: az arcán kisebb-nagyobb sebek maradnak. Ezek eltüntethetők az egyik legdrágább hajó-fejlesztéssel, az orvosi szoba felturbózásával – igaz, ehhez ötvenezer irídium kibányászására lesz szükségünk. A sebek a rendes viselkedéstől is lassanként elmúlnak, begyógyulnak – de mint a mellékelt ábra is mutatja, nem feltétlenül alakulnak majd így a dolgok...

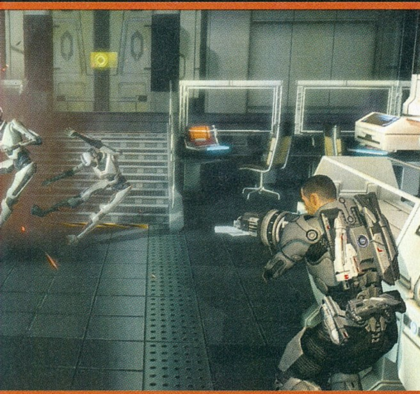


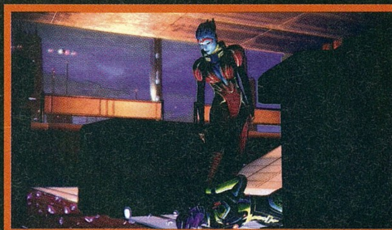


FEJLŐDÉS VAGY HALÁL

Az első pillanatban talán egyszerűbbnek tűnik a képesség-rendszer, mint az előző részben, de ahogy haladunk előre, úgy bizonyosodik be, hogy ez nem így van. Minden képességnek négy szintje van, melyek elsajátítása minden esetben egy, két, három, illetve négy pontba kerül (e pontokat természetesen szintlépéskor kapjuk). Rengeteg olyan képesség van, amelyek csak akkor nyílnak meg, ha valamelyik másik tudást felfejlesztjük – mint ahogy az a képen is látható. A még több választás érdekében a maximális szint elérésekor minden egyes képességnél választhatunk két mesteri szintű képesség közül. Adott esetben ez lehet a nagyobb sebzés és a területre hatás közti választás, máshol meg a hatótáv vagy a sűrűbb bevethetőség a két opció – és még megannyi lehetőség van, hisz, mint ahogy mondtam, minden képességnél lehet majd így választanunk.







Társaink nem olyan kedves figurák, mint az első részben…

Azt kell mondjam, e téren a fejlesztők minden ígérete valósággá vált: fantasztikus harcokat vívhatunk, rendkívül változatos képességekkel, fegyverekkel.

Amitől féltem, az sem következett be: nevezetesen az, hogy átmegy agyatlan akciózásba a program. Cirka ugyanannyi harc van arányaiban, mint az előző részben, és néha bizony itt is előfordulhat olyan óra, amikor egyszer sem kell meghúznunk a ravaszt.

IGAZI SCI-FI!

A képek remélhetőleg azt is visszaadják, hogy mennyit szépült a program. Legyen szó a karakterekről, a menük designjáról, az eltérő űrállomásokról, vagy éppen a Normandy kidolgozásáról, mindenütt ugrásszerű a fejlődés. És ami még jobb, mindezt röccenés és textúra-betöltési gondok nélkül szállítja a grafikus motor. Igaz, töltögetni még mindig észrevehetően töltöget (az ezeket feldobni hivatott animációktól sem estem hanyatt), de sokkal ritkábban és kicsit kevesebbet, mint az első rész.

A Mass Effect 2 pazarul viszi tovább elődje zsenialitását. A kaland ugyan más hangulatú, mint az elődé – ott az egész galaxis mögöttünk állt, itt pedig még a főnökünkben sem feltétlenül bízunk meg. Ott nyílt világmegmentés a feladat, itt pedig a csapatgyűjtés, a felderítés, majd a fejesugrás az ismeretlenbe, vagyis az Omega-4 teleportkapuba. Az elmúlt két évben Shepard mítosza megkopott, sokan nem is hallottak róla (a Galaktikus Tanács nem verte nagydobra, hogy majdnem elpusztultak), és ez igen humoros jelenetekhez is vezet – amikor például a Citadellán egy automatizált adóellenőr két évi elmaradást akar behajtani… Igaz, amikor Kaidan von kérdőre minket az eltűnésünk miatt, az cseppet sem kellemes…

Mindez önmagában is egy teljes csomag, de a BioWare harmadszorra már (a KotOR és a ME1 után) nem hagy minket cserben, és a beígért kiegészítők folyamatosan érkeznek. Kisebbek, nagyobbak, letölthetőek és lemezesek egyaránt – és amíg hozzák ezt a minőséget, mi vita nélkül be is vállaljuk mindet. A Mass Effect 2 az év legjobb szerepjátéka – mi pedig nem tehetünk mást, mint játszani és újra végigjátszani, amíg csak meg nem kapjuk a sztori lezárását, a Mass Effect 3-at… ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Csaknem tökéletes folytatás, minden téren tovább fejlesztve a játékot. És ha a harmadik részig tényleg folyamatosan kapjuk a kiegészítőket, sosem hagyjuk ott ezt a világot…

grath **9.6**

Nyerd meg!

Az EA-nek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy X360-as példányt a Mass Effect 2-ből.

Kérdésünk: ***Ki volt a Mass Effect első részének hat csapattársa?***

A cím: ***nyeremenyjatek@576.hu***
(A tárgy Effect legyen)
A határidő: ***február 5.***



SILENT HILL SHATTERED MEMORIES



ALAPOZÓ Hajmeresztő borzongatás fagypont alatt. A nyugat újraálmodja a japán horror kultikus darabját, oszladozó város és masszív mennyiségű harc nélkül

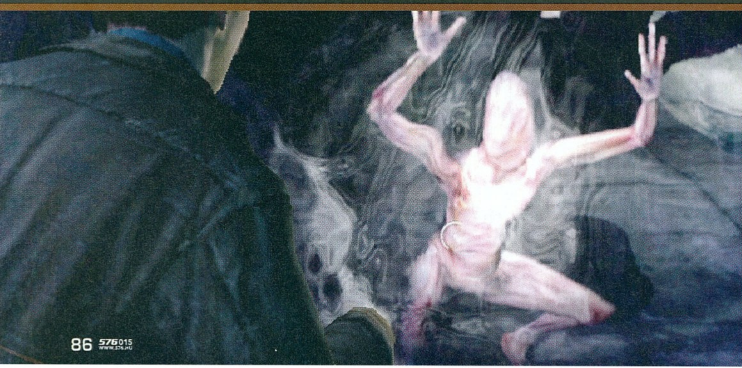
adatlap
kiadó **climax**
fejlesztő **konami**
platform **wii, ps2, psp**
megjelenés **febr. 10.**
multiplayer **nincs**

A Shattered Memories újragondolásnak definiálja önmagát – a videojáték szakzsargon hevenyészett meghatározása alapján leginkább remake-nek lehetne elkönyvelni. Vagy legalábbis annak tűnt, hisz a Konami a sok szempontból botrányos számozatlan folytatás, a Homecoming után a klasszikus elődöt húzta elő a kalapból. A Shattered Memories viszont minden, csak épp nem remake, sőt, a lehető legtávolabb áll az első résztől. Olyannyira, hogy a címbe csempészett Silent Hill városán és néhány alapvető ismertetőjegyen (köd, lények, rejtélyek) túl semmi olyan sincs benne, amit öt rész után elvárna az egyszeri rajongó. És talán pontosan ezért olyan friss, üde és kellemes: a harmadik résszel végérvényesen a harc felé elmozduló szériára már alaposan ráfért a ráncfelvarrás, az idegesítő részek kilúgozásával pedig kvázi nulláról indulhat több mint egy évtized után a Silent Hill-élmény.

ÚJABB LÉLEK

Mi is tűnt el az első részből? Tulajdonképpen minden, például a történet. A Shattered Memories főhőse ugyan az eredetiben is szereplő Harry Mason, akinek leányzója, Cheryl egy autóbaleset után ismét eltűnik, és Harry egyedül kóvályog az álmos kisvárosban. Ugyanúgy belefut a fánkkészletek kiapasztásában élen járó Cybil sheriffbe, de a hasonlóság itt gyakorlatilag véget is ér. Harry nem néz farkasszemet a ködöt áthasító sziréna hangja után felbukkanó amorf lényekkel, nem lát a csemetéjére kísértetiesen emlékeztető árnyakat úton-útfélen, nem találkozik halálra rémült nővérkével a kórházban és nem fut bele mindenütt az okkultizmus egyértelmű jeleibe. A Shattered Memories pontosan azt irtja ki, ami valahol a trilógia csúcsán már néha önmaga paródiájába hajlott: az Alessa-Cheryl párhuzamot, a kegyetlen istenét életre kelteni kívánó szektát, a Silent Hill-mitológia alapjait. Ami lehet, hogy blaszfémia, de kétségkívül ötletesebb és újítóbb, mint bármi, ami az utóbbi öt évben Silent Hillként megjelent.

Harry kalandja viszont mindezek ellenére egyáltalán nem egy szokványos túra, a misztikus kiindulópont után villámgyorsan egy szimbolizmussal leforrázott, folyamatosan kétségek között tartó és szinte félóránként 180 fokos fordulatot vevő rémálomba fordul. Olyanba, amiben nincsen egy csettintésre romlásnak induló város, rozsdásodó falak, acélvázba hajló utcák és épületek vagy épp gusztustalan lények. Nincs bezártság, nincs frusztráció és nincs ott a mindig meglévő kérdés: ez rémálom vagy valóság? Mert a Shattered Memories történetvezetése drasztikusan eltér az eddigiektől, főleg, mert nem







A Wiimote irányítja a zseblámpánkat is, ami igen hangulatos tud lenni





Egy ölelés mindig jól jön – kivéve, ha egy zombiszerű lénytől kapjuk

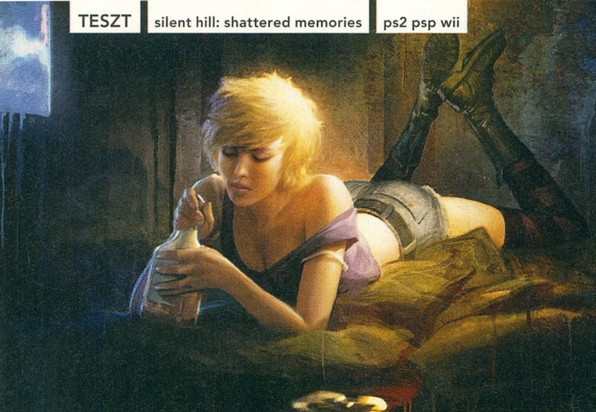


Ez a rendőri egyenruha nálunk is bevezetésre kerülhetne

is Silent Hillben, hanem egy pszichológus rendelőjében kezdődik és fejezetről fejezetre vissza is tér oda. A doktor nagymonológjai talán a leghangulatosabb pillanatok, amiket a túlélő horror, mint stílus eddig fel tudott mutatni. Az interaktív diagnózis mindenre kitér: a szexualitásra, a gyerekkorra, a családon belüli kapcsolatokra, az események átélésére, ráadásul dinamikusan formálja azt, hogy a következő fejezetekben mikor mi hangzik el vagy épp, hogy mi történik. Az eddigi Silent Hillek általában események sorához kötötték a végkifejletet, a híres-hírhedt fél tucatnyi befejezés közti döntés itt viszont a bőrkanapén ülve dől el – a kedves doktor minden fejezetben egy valós, létező és manapság is alkalmazott tesztet nyújt át kitöltésre. Színezd ki az ideális családi házat, apu és anyu szvetterét; állítsd sorrendbe a bűnösségük szerint egy anekdota szereplőit; döntsd el egy halomnyi képről, hogy alvó vagy halott embert ábrázolnak-e. Jó vagy rossz válasz nincs, a Shattered Memories rettenetesen jól kezeli a dolgot és igazi pszichiáterként mindent elfogad – és az alapján formál mindent. Ha barnára színezted az ideális ház ajtaját, akkor az a játékban is olyan lesz. Ha a személyiségjegyeknél nehezen barátkozó típusnak tituláltad magad, akkor Cybil seriff egyáltalán nem örömteli módon közelít majd hozzád. A Silent Hill előszeretettel aposztrofálta magát korábban is pszichológiai horrornak, de ennyire mélyen a lélek rejtelmeibe nem ásott; zseblámpa nélkül talán el is tévedne.

Bár a Konami remake-ként aposztrofálta, igazából ez egy teljesen új epizód; alig utalva az eredetire

Az viszont Harry ballonkabátjában szerencsére alapkellék, anélkül Silent Hillben boldogulni nem lehet. A mindent eltakaró fátyolos köd ugyan most már nem jelent akadályt, a sötétség viszont igen. A zseblámpát helyettesítő wiimote egy reflektor erejével világít be egy méretes területet, így a bolyongás már messze nem annyira rémisztő, mint korábban. A Shattered Memories nem is ezt erőlteti, sokkal inkább a felfedezést. Az újraálmodott városban ugyan pár kultikus helyszín – például a középiskola – megmaradt, de a hasonlóság itt véget is ér: ez már nem az a misztikus város, ahol útakadályok sora öleli körbe az apró sikátorokat és az elhagyott épületeket. A fejlesztők ugyan visszautalnak a korábbi részekre, de néhol fügét mutatnak: a Balkan itt nem templom hanem egy népszerű nightclub, a sugárutak pedig nem hatalmas szakadékokban, hanem hatalmas hótorlaszokban végződnek. Mert-hogy itt az örök tél uralkodik. A közlekedés





Pszichológiai hadviselés

A pszichiáternél töltött percek egyáltalán nem haszontalanok – a doktor úr által kitöltésre nyújtott tesztek sok mindent befolyásolnak. E szerint változik a szörnyek kinézete, sőt, még az egyes szereplőké is. A játék elején kitöltött személyiségteszt kitér a barátkozásra és a hangulatra is, ennek pedig komoly szerepe van például Cybil vagy Dahlia ábrázolásában. Nem csak a hanghordozásuk és az általuk elmondott dolgok változnak meg, de a külsejük is: Dahlia például lehet kemény rockercsaj vagy épp szelíd barátnő.

ennek megfelelően továbbra is korlátozott, de egyáltalán nem akkora mértékben, mint korábban. Nem kell órákat bámulni a térképet, nem kell folyamatosan zsákutcákba tévedni és körbe-körbe rohangálni. Főleg, mert Harry modern emberként magánál hordja a drága okostelefonját, amin ott a GPS, ami folyamatosan mutatja az elérhető vagy épp lezárt részeket is. Ennek használata kissé nyögvenyelős, de a linearitás irányába elmozduló helyszínábrázolás miatt olyan nagy szükség nincs is rá.

A NYERS RÉMÜLET

Nem úgy, mint a telefonra: a mobil körülbelül olyan szerepet tölt be, mint a legutóbbi GTA-epizódban, megspékelve mindazt a BioShock audionaplóival. Harry élő szereplőkkel ritkán találkozik, hátrahagyott emlékekkel viszont annál inkább. És ez a Shattered Memories egyik nagy érdeme. Nem színpadként használja a roskadozó épületeket, hanem helyszínnek: a falakra húzott plakátok, pamfletek és kiírások mindegyike olvasható, a polcra pakolt konzerv, a széktámlára húzott szvetteren lévő kiírás éppúgy, mint egy szokványos könyv. Ráadásul némelyik még emléket is idéz – a szél által meglebegtetett köpeny vagy hang-, vagy szöveges üzenetet küld Harry telefonjára, hátramaradt memoárként mesélve el egy-egy epizódot Silent Hill, illetve lakói életéből. Az iskola udvarán lévő fojtogatós játék elleni kiáltvány például egy, az igazgató által elmondott beszédet indít be, a konyhában heverő szakácssapka láttán kiderül, hogy annak egykori tulajdonosa pont az erőszakos játék egy áldozatával áll rokoni kapcsolatban. A megoldás lehet, hogy nem egyedi, viszont sokkal tartalmasabb és ötletesebb a hátrahagyott jegyzetlapok olvasgatásánál. Ráadásul bizonyos szempontból interaktív is, az időnként feltűnő, statikus zajra emlékeztető árnyak lefotózásával apró, egyedi történetek nyílnak meg.

A mobil használata ebben viszont nem merül ki, hiszen sok feladvány megoldásában is komoly szerephez jut. A Shattered Memories e téren is újít, az általa kínált akadályok talán az eddigi legkönnyebbek – nem olyan elvontak, nem olyan hajmeresztőek és nem olyan frusztrálóak, mint a sorozat korábbi részeiben, cserébe viszont jobban belesimulnak Silent Hill világába és főleg Harry történetébe. Ráadásul nem ritkán a mozgásérzékelés is belekerül a megoldás receptjeibe: a sörösdobozból annak fejre állításával kirázható kulcs vagy a megcibálható kötél apró, de annál hangulatosabb ötletek. De ott vannak az úton-útfélén elszórt telefonszámok, az említett poszterekről leolvasható számsor mindegyike tárcsázható. Lehet, hogy a vonal másik végén csak egy automata szólal meg, de az még így is hiteles, hihető világot kapunk – sokkal inkább, mint bármely korábbi részben. Olyat, ahol a hangüzenetek a wiimote hangszórójából szólnak, néha hajmeresztő párbeszédeket és monológokat darálva el:

A pályák közti pszichológiai elemzések nem csak igen élvezetesek, de kihatnak a játékmenetre is!



■ Silent Hill sem a régi: köd helyett a hideg, a jég és a hó uralkodik mindenen











■ A kultikus kávézó ismét visszatér és ezúttal még felfedeznivalót is kínál!

az erdő közepén talált véres hálózsák láttán megcsörren a mobil és egy rémült lány riadva hívja az anyját egy buliról – hogy pár perccel később erre a házigazda reagáljon azzal, hogy lehet nem kellett volna felturbózni az ártatlan kislány italát.

Az ilyen és ehhez hasonló jelenetek nem csak a játékos, de Harry számára is traumatikusak: Silent Hill a fontosabb eseményeknél előszeretettel tekerte át magát a kifacsart, rémálomszerű alternatív dimenziójába, ezt pedig a Shattered Memories sem tagadja meg. Csak épp teljesen máshogy csinálja: itt nem lemállanak a falak, hanem megfagynak, az örök tél birodalma nem csak a helyszínt, de a szereplőket is nulla fok alá küldi, kivéve persze Harryt. Mivel őt erősen lefoglalják a szörnyek... és ilyenkor nyúlna az ember ösztönösen a szűkösen mért tárgylistához, hogy előkapja a vascsövet, a baltát vagy épp a pisztolyt – de itt nem teheti meg. Harry se nem katona, se nem túlpolarizált videojáték-hős. Átlagpolgár, egy egyszerű családapa, aki nemhogy nem öl szörnyeket, de talán fegyvert sem fogott életében a kezében. És ha ez így van, akkor hirtelen miért válna mesterlövésszé, miért lenne nála egy hadsereggel felérő muníció?

Mert ha nincs alternatív dimenzió, nincs okkultizmus, nincs piramisfej, nincsenek nővérek, akkor ugyan miért lenne... harc. És nincs is, Harry nem küzd meg a rémálmaival, inkább azt csinálja, amit az életben is mindenki tenne ilyen helyzetekben. Rohan, fut a messzeségbe, lehetőleg minél távolabb a veszélytől. Az üldözés, vagyis a mi oldalunkról a menekülés nagyon egyszerű – elég csak sprintelni, átszelve a folyosókat, szinte berontva az ajtókon, egyenesen a kijárat felé, ügyesen lerázva (esetenként akár szó szerint is) a szörnyeket, azokat itt-ott könyvespolcok döntögetésével lassítva le. A probléma a tájékozódás, a GPS ugyan ekkor is használható, de eközben futni persze nem lehet, a csoportosan érkező rondaságok pedig előszeretettel ugornak Harry nyakába, addig húzva őt, míg a földre nem kerül. A pánikhatás lehet, hogy megvan, de elsősorban nem a rémálmok, hanem a frusztráció miatt. Az egyáltalán nem lineáris útvonalak miatt nem ritka a 10-15 perces körbe-körbe rohangászás, a már látott részekre való ismételt eljutás, az idegesítő útkeresés. Üldözésből pedig minden fejezetben van, véget pedig csak akkor érnek, ha sikerül megtalálni a kijáratot. Szerencsére még a hibái ellenére sem olyan emészthetetlen, hogy emiatt félbe kellene hagyni a Harryvel töltött időt.

AZ ANGYALOK SIKOLYA

A Shattered Memories dinamikája viszont példaértékű: a frusztráló menekülésre legalább ennyi izgalmas, érdekes és tartalmas felfedezés jut – a pánikkeltő részek, a semmiből előtűnő és jelenetről jelenetre változó szereplők, valamint a hátrahagyott üzenetek megfelelő adagolásával ha a rideg borzongatás nem is, a kétségek között való vergődés viszont mindenképp adott. A Wii-ből gyakorlatilag minden kihajtó, parádésan szépen újraálmodott Silent Hill remekül fest, ha már olyan jól nem is szól: az Akira Yamaoka jegyezte soundtrack az eddigi leggyengébb, szinte egyáltalán nem is hallható, és ezt a rettenetesen kevés hangeffekt sem tudja kiegyenlíteni.

De erre talán nincs is szükség: a Shattered Memories önmagában, ezek nélkül is megállja a helyét. Maga a megtestesült paradoxon: a Silent Hill-széria egyik csúcspontja úgy, hogy magával a sorozattal sok kapcsolatot nem ápol. Talán pont ezért olyan zseniális, pont ezért annyira szerethető és pont ezért olyan rémisztő. Innovatív és példaértékűen ötletes újragondolás, amely még az utolsó percekre is tartogat meglepetést és fordulatot. Mert ha valami, hát a Shattered Memories-ra továbbra is igaz: semmi sem az, aminek látszik. ■

576 értékelés

480p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Silent Hill: Shattered Memories csupán a nevében Silent Hill, de talán pont ez benne a legjobb. Friss és rendkívül hatásos újragondolása egy klasszikusnak.

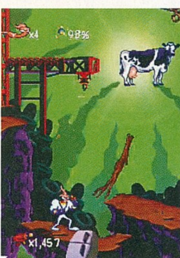
W **8.0**

EARTHWORM JIM

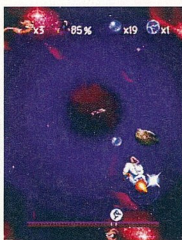
KIADÓ GAMELOFT | tyler | 8.0

A mobiljáték-fejlesztők kezét számos gátló tényező köti gúzsba; figyelniük kell a játékra fordítható időtartamra, a kezelés összetettségére és a platform audiovizuális korlátaira. A korlátozás sajátos, de jól működő játékstílusokat eredményezhet (és eredményez is), a más platformon bevált megoldások pedig sok esetben elvéreznek.

Dave Perry MegaDrive-on és PC-n egyaránt zajos sikert arató játéka már a tizenöt évvel ezelőtti mezőnyben is vérforralóan neheznek számított; még gamepaddal is embert próbáló feladatnak bizonyult megbirkózni vele, parallax scrollozással fűszerezett ízléses pixelgrafikája minden platformon igazi látványbombának számított.



Ennek tükrében kisebbfajta csodaként is elkönyvelhetjük mindazt, amit a Gameloft az Earthworm Jim telefonra portolása során végrehajtott – a fejlesztés során valószínűleg még a vállalati himnuszt is lecserélték a Mission Impossible főcímzenéjére.



Mert minden itt van, amit annak idején szerettünk; a képernyőaránytól eltekintve egy az egyben megkapjuk a gusztusos látványt, a röhögőgörcsfakasztó animációval felvértezett Jim összes ismert és szeretett képességét, de a Normal/Hard/Original nehézségi szintek implementálásának, valamint a barátságosra fazonírozott kezelésnek köszönhetően nem fenyeget az a veszély, hogy falhoz vágjuk a több tízezres mobiltelefont a lasszózás során. Függetlenül attól, hogy a nosztalgia vagy az új élmény a játék során a fő hajtóerő, mindenki betegre röhögheti magát a régi-új ismerősökön: itt vannak az



aranyhalak, a macskák, a varjak, a papírhajigáló ügyvédek, a Föld körüli pályára állítható tehén, a golyószóró gépfegyver, a briliáns logikai feladványok, és a remek pályadesign. Itt van minden, amit 1995-ben megszerettünk – egy olyan platformon, ahol a feltűnésére csak az avíttnak mondható technikai színvonala miatt számíthattunk, a tévesen megelőlegezett rossz élményei miatt azonban inkább elkerültük volna. Másodszori dicsőséges eljövetel – erre még egy csodatevőnek tartott szakállas fiatalember sem volt képes. ■

Mobilrovatunk továbbra is teljes gőzzel halad előre. Bár a képernyők mérete általában alulról közelíti a DS-ét, és irányítás terén is vannak megkötések, e játékok között is rengeteg minőségi alkotás van. Tanácsadó rovatunk ezek megtalálásában, illetve a szemét elkerülésében nyújt segítséget. A rovat támogatója a Vodafone!



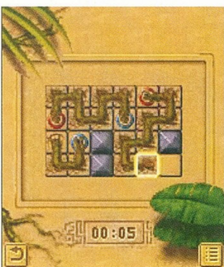
vodafone

576 1744 Küldd díjmentesen az 576 szót a 1744-re és válasz SMS-ben elküldjük Neked annak az oldalnak a linkjét, ahol a játékokat összegyűjtöttük! Töltsd le mind!

MOZGÁSBAN GYORSTESZTEK

InfeCCt

KIADÓ HANDYGAMES



Noha a cím alapján az asszociatív hajlamú Kedves Olvasó szeme előtt feltehetőleg Biohazard-ikonok kezdtek lebegni, nincs rá oka – a címválasztás abból fakadhat, hogy a HandyGames logikai játéka erősen fertőzésveszélyes (értsd: addiktív) darab. A pofonegyszerű alapkoncepció egy szalvéta sarkára is felfirkálható: egy növénnyel kell befonni a pályát, úgy, hogy minden mezőt érintsünk. A nehézséget az jelenti, hogy egy mezőre csak egyszer léphetünk, az előrehaladást pedig a pályán elhelyezett blokkok nehezítik. Az egy képernyőnyi feladványok igazi logikai ínyencfalatkák, az intellektust is igénybe vevő anyagok kedvelőinek pedig igazi svédasztalos vacsora. A jóllakást a Gold Edition kiadáshoz mellékelt több mint 300 pálya biztosítja, birtoklói pedig nyugodtan elfelejthetik az „üres negyedóra" fogalmát. ■

TYLER **7.0**

Avatar

KIADÓ GAMELOFT

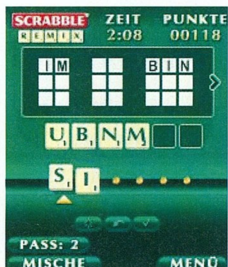


Lelkierő és pofa. Az utóbbi a megrendelő fél részéről elengedhetetlen („készítsétek el a jelenlegi mozis technológia éllovasának mobiljátékos adaptációját!"), előbbi pedig a kivitelezőnek fontos, hogy ne az „édesanya" becsületsértő kontextusban történő repetitív felemlegetése legyen a reflexszerű (de tisztességes) válasz. A B-terv az istenkísértés, de itt csak a technológiához lehet imádkozni. Talán ennek köszönhető, hogy a C-kategóriás akció/platformjáték gondosan pixelezett grafikjából szivárog némi szilikonszag, talán ezért nem fordítottak nagyobb figyelmet a zenére, amit még a Jazz Jackrabbit első részében sem tűrtünk volna el, és talán ezért idéz egy elektrosokkal kínzott amőbát a mozgásanimáció. „Édesanya" – gondolta a vezető fejlesztő, immár sokadszorra, miközben belezokogott a klaviatúrába. ■

TYLER **3.0**

Scrabble Remix

KIADÓ REALNETWORKS

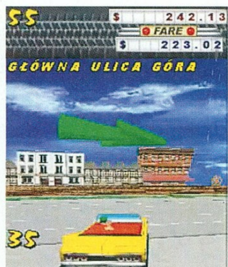


A betűkirakós társasjátékok rajongói számára csak olyan szempontból lehet pofára esés a Scrabble Remix, hogy interperszonális kapcsolatok ápolására abszolút alkalmatlan – a közösségi élmény helyett a felhasználói élmény fokozása a cél. Egyjátékos mód, kis adagokban kínált feladványok. A hatféle, a ráfordított időnk mennyiségét is figyelembe vevő játékmód ellenére a „mag" változatlan – viharvert anagrammákból kell értelmes szavakat összeállítanunk. (Az ezerdanos nyelvészprofesszorok helyzeti előnyüket kihasználva kerülhetnek a highscore lista élére.) Mobiltelefonon futtatható, zsebben cipelhető agykéreg-smirgli, angolnyelv-tanulást serkentő mellékhatással, funkcionális, de kellemes körítéssel, furkósbot-egyszerűségű kezeléssel – tipikusan azok élvezhetik leginkább, akik amúgy gyűlölik a videojátékokat. ■

TYLER **6.0**

Crazy Taxi

KIADÓ SEGA MOBILE



A Sega játéktermi alaplapjainak forrasztásait is megolvasztó Crazy Taxit telefonra portolni? A jelek szerint sikerült átlépni az ostobaság és a bátorság közti vékony határvonalat… Pedig az útszélen ott hevert a kitaposott belű GBA-átirat is, de a fejlesztők nem hallották meg az elhaló hangon nyöszörgött „én megmondtam"-ját. Pedig tényleg megmondta, csak senki nem figyelt rá, ugyanis éppen a „mindenki itt van, aki számít" üvöltött a hangfalakból. És tényleg. A 3D-s grafikus motor kellemes látvánnyal kápráztat el, csupán az amigás Stuntsot idéző görény textúrák, a kétméteres látótávolság és a 14 frame-es sebesség az, ami miatt a PC-s vírusirtók is spyware-nek nézhetik. A másodpercre pontos időzítéseket ennek következtében nyugodtan elfelejthetjük. Tehát: arcade port, precízió nélkül? Érted már, miért zokogok? ■

TYLER **2.0**



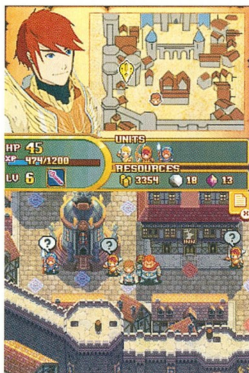

Might & Magic: Clash of Heroes

ALAPOZÓ A Capybara Games lélegzetelállító természetességgel keresztezte a logikai és stratégiai játékokat. A vadházasságból pedig csodagyerek született – és nem mellesleg az egyik legjobb DS-játék!



adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **capybara**
platform **ds**
megjelenés **január 22.**
multiplayer **2**

Hogy a puzzle és a stratégia elegyítése nem halva született ötlet, azt a Puzzle Quest már bebizonyította. A Clash of Heroes tovább erősíti a tézist: a Columns Crown és a Planet Puzzle League színkombinációs rendszerére és a körökre osztott stratégiai játékok legszebb hagyományaira épít. Mindez pedig a többszörös díjnyertes Critter Crunch alkotóinak legújabb darabja – lássuk a gyors áttekintést a pezsgőbontás előtt.



■ **A csatákat "sztorirészek" kötik össze, megfelelően mafla karakterekkel**

A cselekmény két, 8x6 négyzetre felosztott mezőn zajlik – az alsó képernyőn a saját, a felsőn az ellenséges csapatok foglalnak helyet. A cél többnyire nem az utolsó hírmondó elpusztítása, hanem a mögöttük lévő fal HP-jének földbe döngölése. A tömegesen rajzó egységek három színben érkeznek: ezek vízszintes irányú színkombinációja egy falat hoz létre, függőleges elrendezésük pedig háromfős támadóalakzatot alkot. Körönként három mozgáspontot kapunk, amelyeket a sor végén álló egységek áthelyezésére használhatunk fel. Elmozdítani csak a sereghajtókat tudjuk, de bármelyiküket kipöckölhetjük a csatatérről – ilyenkor az egész sor egy egységnyit mozdul előre. Ha törléssel hozunk létre egy új kombinációt, az plusz mozgáspontot eredményez. Ha két, azonos színű támadóalakzatot hozunk létre, az egy láncot alkot, ami a speciális támadásunkat is tölti, akárcsak az ellenfél hátországára bevitt sebzések. A támadóalakzat a színétől és erősségétől függően néhány körön belül lecsap – a hátralévő időt mindkét oldalon nyomon követhetjük, így megtehetjük a megfelelő ellenlépéseket.

A stratégiai elemek a speciális egységek előtérbe kerülésével válnak hangsúlyosabbá; a bakákkal játszva színtiszta logika is elegendő a győzelemhez. A különleges karakterek önmagukban azonban nem indíthatók csatába, akiválásukhoz annyi azonos színű harcost kell mögéjük pakolni, ahány mezőt az adott egység elfoglal a pályáról. Az ő exponálási idejük jóval hosszabb, de komolyabb támadásokat is tudnak felmutatni –előfordulhat, hogy egyetlen csapással győzelmet arathatnak. Alapszabály: méret és a támadóerő a felkészülési idővel fordítottan arányos, a hosszas szöszmötölésnek pedig halálos, gyümölcsöző jutalma lesz. A számtalan egység jelenlétéből fakadó kombinációs lehetőségeknek és a bónuszként feltűnő különleges képességeknek köszönhetően a szavatosság végtelennek mondható. Az egyes frakciók kiismerése heteket vehet igénybe, ami a végzetes vonzerővel párosulva komolyan veszélyezteti a produktív munkára fordítható időt. A Quick Battle játékmód még akkor is órákra magával ragadhat, ha csak egy gyors futamot terveztünk, a kampány pedig ennek kíván keretet adni; utóbbit mindenképpen érdemes végigjátszani a megnyitható egységekért.

A logikai játékok és a körökre osztott stratégiák fantasztikus keveréke: ismét egy DS-klasszikus!

Egyedül az audiovizuális körítésbe lehet belekötni; ezt a látványt még SNES-en is csak zselés szaloncukorral nyeltük volna le, a zene jellegtelensége pedig főleg akkor érthetetlen, ha tudjuk, hogy a Capybara IGF-díjat kapott a Critter Crunch hanganyagáért. De tíz év múlva a mai játékok zenéjét is kiröhögjük majd, és játszani sem fogunk velük, ez pedig a Clash of Heroes-ról nem mondható el... ■

576 értékelés

	1–5
grafika	2
játszhatóság	5
szavatosság	5
zene/hang	2

VÉLEMÉNY

A Clash of Heroes a modern ember sakkja; tizenöt perben is pont olyan szórakoztató, mint egy egész életen át játszva.

tyler **9.0**







STAR WARS BATTLEFRONT® ELITE SQUADRON™

ALAPOZÓ Klasszikus Battlefront: a Star Wars univerzum ismert harcosai csapnak össze a galaxis minden szegletében, gyalogosan és járművekkel.

adatlap
kiadó **lucasarts**
fejlesztő **rebellion**
platform **psp**
megjelenés **dec. 2.**
multiplayer **2-16**

A Battlefront-széria még az előző generáció nagygépein ütötte fel a fejét, mint az igen sikeres online multiplayer móka, a Battlefield Csillagok Háborúja-környezetbe történt átköltöztetése. Aztán 2007-ben gondolt egyet a LucasArts, és az egész témát áttette PSP-re: Renegade Squadron immár egy komoly egyjátékos módot módot is felvonultató, külső nézetes, viszonylag könnyed lövöldözős játék lett, mellyel akár online is gigantikus csatákat vívhattunk: már ha találtunk hozzá tizenöt ellenfelet. A tavalyi év legvégén gyakorlatilag ennek a játéknak a folytatását, vagy inkább újabb felvonását dobta össze a Rebellion csapata. Két év eltelt, de az igazat megvallva nem túl sok dolog változott: az Elite Sqadronnak majd pontosan ugyanazok a legjobb pontjai és ordító hibái, mint a Renegade-nek.

Gyakorlatilag ugyanazt tudja, mint az előző rész, csak a sztori lett érdekes – ez kevés a nagysághoz

A szép lassan kikerekedő történet az új trilógia közepére röpít minket vissza minket, a Klón Hadsereg létrejöttének és nagy bevetéseinek időszaka ez. Mi magunk az egyszerűen X2-esnek hívott klónkatonát fogjuk képviselni, aki az Erő jó oldalán veszi fel a harcot a Jedik mellett, a Köztársaságért. A sztori mintegy kiegészítése az Episode 2-nek, rengeteg apró új dolgot megtudhatunk, és összességében megfelelően szövevényesre, kidolgozottra sikerült. Hasonlóképpen: a rövid átvezetők, főleg a masszív űrjelenetek káprázatosan jól mutatnak PSP-nk képernyőjén, valódi Star Wars-hangulatot árasztanak.

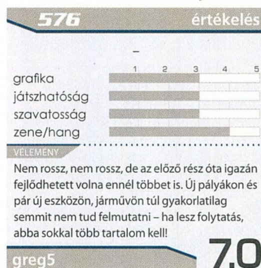
A gondok az irányításnál kezdődnek. Az analóg pöcökkel egyszerre irányítjuk a kamerát és a mozgást is. L2-vel fogunk rá a célra, de általában nem teljesen, ezután még apró finom célzás is szükségeltetik. Mindez a valóságban úgy néz ki, hogy bőszen nyomogatjuk az L2-t, miközben folyamatosan tüzelünk és oldalazunk, és reménykedünk benne, hogy a droidok lézernyalábjai elkerülnek minket. Életerőnket dobozoknál tölthetjük vissza, de ezek elhelyezése is elég idétlen: sokszor rengeteget kell visszafelé kutyagolnunk értük. Helyenként megváltoztathatjuk akár teljes fegyverzetünket, arzenálunkat is, erre gyakran rá is kényszerít a program, a különböző eszközök felvonultatása pedig elég jó változatosságot biztosít.

Csakúgy, mint a számtalan kisebb-nagyobb jármű, sőt nagyobb lézerüteg, lőtorony feletti kontroll is. Ha ez nem elég, a repülőkbe pattanva igazi űrcsatákban is részt vehetünk. Ezek ugyanazt a „ráfogós" szisztémát követik, mint földi társuk, de sokkal könnyebbek, majd mindenkit kilőhetünk biztonságos távolságból. A játék viszonylag hosszas kampánya után gigantikus, 16 főt megmozgató online csatározásokba is belevethetjük magunkat – már ha találunk rá jelentkezőket, igaz, ezek hiányában botokkal is helyettesíthetünk játékosokat. A többféle játékmód és rengeteg helyszín (Bespin, Coruscant, Endor, Dantooine, Halálcsillag) mindenesetre elég sokszínű hangulatot nyújt. A grafika nem egy kiemelkedően nagy szám, de ha hozzászokunk az esetlen irányításhoz, ismét egy korrekt Star Wars-élménnyel gazdagodhatunk. ■



■ **Ott van Ackbar-admirális: mindenki tüzeljen, mielőtt valami galád csapdába csal minket!**





LittleBIGPlanet™

ALAPOZÓ Az előző számunkban ikon-rangra emelt Sackboy ezúttal kisebb fába vágja a fejszéjét: PS3 helyett PSP-n kell helytállnia, némiképp szűkösebb lehetőségek között.

A 2008-as év legegyedibb játéka, az utóbbi évek legzseniálisabb főszereplője! Ilyen és ehhez hasonló leírásokkal illette a szakma a Media Molecule első alkotását, a LittleBigPlanetet. A nagyszerű platformjáték azóta is töretlen népszerűségnek örvend, a rajongók által generált pályák milliószámra tölthetőek le az online adatbázisból, de a mobilizált zsákvászon uraságra ezidáig várni kellett!

UGYANAZ, CSAK KICSIBEN

És igen! A LittleBigPlanet kistestvére szinte megszólalásig hasonlít a nagytesóra. A hardverek technikai képességei közti különbség értelemszerűen látható valamilyen szinten, de a végeredményt tekintve ugyanolyan elégedettek lehetünk, mint mondjuk a God of War PSP-s változata után. Nincs mese, küllemét és mozdulatait illetően Sackboy PSP-n is gőzerővel hódít. És bár eszköztára nem teljes, arra azonban éppen elég, hogy a tavalyi év legjobb PSP-s platformjátékaként ismét elkényeztesse rajongóit.

Annak ellenére is, hogy csak az alapokat nézve, a LittleBigPlanet egy egyszerű platformjáték. Nevezhetjük 2.5 dimenziósnak is, mivel csak jobbra és balra lehet rohangálni, a pályáknak azonban mélysége, több rétege is van. Ez azt jelenti, hogy sok tereptárgy előtt vagy mögött egyszerűen el is szaladhatunk – bát természetesen a legtöbbször nem ilyen egyszerű a dolgunk. Az egyszerű futkározás mellett mosolygós hősünk ugrál és megkapaszkodik – aztán lengedezhet, ront és bont (szigorúan a fizika szabályai szerint!), valamint telimatricázza a pályát. Ennyi, nem több. Vagy mégis? A LBP ugyanis hatalmas rajongói bázissal bír, akik a pofonegyszerű pályaszerkesztővel jobbnál jobb pályákat készítenek és osztják meg azokat társaikkal, így tulajdonképpen egy végtelen történetbe csöppen az aki a játék mellett teszi le a voksát!

adatlap

kiadó **sony**
fejlesztő **sony cambridge**
platform **psp**
megjelenés **nov. 20.**
multiplayer **nincs**



VALAMI AZÉRT HIÁNYZIK

A pályakészítés és -terjesztés tehát itt is jelen van – csak sajnos a játék nem kompatibilis a PS3-as változat adatbázisával, így kizárólag a PSP-vel, PSP-re készített pályák közül lehet mazsolázni. Ennél azonban jóval nagyobb gond, hogy a multiplayer úgy, ahogy van, kimaradt a programból. Ennek kizárólag technikai okai voltak, de ez a végeredmény szempontjából tökmindegy: borzasztóan zavaró a hiánya. A lényeg a legtöbb pályán – és főleg a „nép" által készített pályák legjobbjain – az együttműködés, egymás mókás segítése volt; na itt ebből teljesen kimaradunk.

És ha már technikai korlátok: bár a játék igen szép, azért rengeteg porcikáján látszik, hogy mennyit kellett butítani a PSP-s verzióhoz. Nyilván senki nem várta, hogy majd ugyanúgy néz ki, de a játék vonzereje ezzel azért kicsit leromlott – főleg akkor, ha hozzám hasonlóan te is rengeteg időt töltöttél el a nagygépes verzióval. A zenei anyag most is méretes, de szubjektív megítélésem szerint hangyányit gyengébb lett ez is. Nincs persze komoly gond, hatalmas gáz – de ami a nagytestvéren döbbenetes, volt az itt csak egyszerűen jó!

A LBP ettől függetlenül egy kiváló játék ezen a platformon, ezzel a verzióval is, a 2008-as játékfelhozatal egyik legjobb darabja PSP-n. Megvan benne minden, amitől szerethető, ami miatt nap mint nap elővesszük majd, aminek köszönhetően magunkkal visszük mindenhová. Egy jó, de az elöd ismeretében semmiképpen sem megkerülhetetlen mű, ami a New Super Mario platformzsenijének árnyékában még apróbbnak tűnik. Sackboy jött, látott és bár a csatát megnyerte a háborút egyelőre nem. ■



■ **A történet és a pályák legnagyobb része megváltozott; az új kaland pedig valamivel rövidebb, mint az eredeti**



576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A nagyszerű alapjáték zseniális portja, éppen ezért furcsa megélni, hogy valami mégis hiányzik belőle. Ettől függetlenül kihagyhatatlan darab!

sasa **8.0**





ALAPOZÓ Link ezúttal masiniszta-szerepet ölt, és vonatozva járja be Hyrule világát. Igaz, most legalább nem egyedül, hisz az ügyeletes rosszfiú elleni harcban egy hűséges gólem segíti…

Sose voltam Zelda-őrült, ehhez valahogy későn kapcsolódtam be a sorozatba. Éreztem a sorozat nagyságát, elismertem a benne rejlő munkát, a kimunkált világot, a meseszerű karaktereket, de napokra-hetekre elveszni sosem voltam képes benne. Végigjátszottam az Ocarina of Time-ot, belekóstoltam és elismertem a Wind Wakert és ha csak pár órát is, de élvezettel töltöttem a Twilight Princess társaságában – azonban sosem tudtam úgy igazán rájuk kattanni. Az igazi áttörést ebben érdekes módon a DS-változat okozta. A Phantom of Hourglass ugyanis teljesen elvarázsolt. Hetekig játszottam vele, élveztem minden pillanatát, üdítőleg hatott a DS összes képességének kihasználása, fújtam és üvöltöttem a mikrofonba, sokszor teljesen idiótának tűnve mások előtt. Nem érdekelt ki mit gondolt élveztem, aztán csak vártam… egészen mostanáig! A kaland végre folytatódik!

RÉGI ÚJ VILÁG

A Zelda-sorozat nagyon régóta nem volt képes megújulni, s tette mindezt úgy, hogy ennek ellenére senkinek egy rossz szava sem volt se az asztali se a kézikonzolos verziókra. Nincs olyan ismerősöm, aki minimum ne próbálta volna ki az összes részt, és ha valami elvadult című játék lenne, amiben Link kard helyett egy bőrruhába öltöztetett macska seggébe dugott gyulai kolbásszal hadakozna, akkor még Tyler is játszott volna vele, és vígan hajította volna rá a 10 pontot. Mivel Miyamoto és Aonuma ennél emberibb módon állnak a játékfejlesztéshez, ezért egyik kedvenc cikkírónk lemaradt a Spirit Tracksről (nem úgy, mint barátnője, aki viszont Zelda-függő). A játék amúgy első ránézésre egy az egyben ugyanaz mint a Phantom of Hourglass, másodikra azonban rájövünk, hogy bár a játékelemek ugyanazok, az apróbb finomításoknak és ötleteknek köszönhetően képesek vagyunk újra a csalódás legkisebb tünete nélkül átélni a zöldsipkás kis fickó újabb kalandját!

A történet szokás szerint inkább bájos mintsem fordulatos, vagy kimunkált, vagy igazán lehengerlő, de valahogy ez se zavarja a játékost, aki elemezgetés helyett elveszik az univerzumban. Abban, amiben a lehetőségeink száma évről évre nőnek, ahol a játékmenet egyre polírozottabb, és ahol a főhős sajnos még mindig nem beszél. Ettől az apró, de bosszantó hiányosságtól eltekintve azonban bátran kijelenthetjük, hogy a Spirit Tracks minden tekintetben felülmúlta elődjét!

VONATRA SZÁLLNI JÓ

Wilsonnal sokat vitáztunk, hogy vonatozni vagy hajózni jobb, hogy az elődhöz képest előre- avagy visszalépés-e a Spirit Track közlekedési eszköze. Egy biztos: a kötött pályának köszönhetően a vonatozgatás sokkal előbb válik monotonná, mint a szabadabb hajózás. Valószínűleg gondoltak erre a fejlesztők is, ezért az elődben rejlő lehetőségeket – amik akkor kizárólag a hajó fejlesztésében merültek ki – jócskán kibővítették. A szerelvény és a fegyverek fejlesztgetése mellett ugyanis mellékküldetéseket is végrehajthatunk. Ilyen a személyek fuvarozása egyik városból a másikba, ahol folyamatosan figyelnünk kell utasunk kedélyállapotára: ha kell, gyorsítunk, ha kell, lassítunk, ha kell, megfújjuk a mozdony kürtjét, sőt néha arra is sor kerül majd, hogy a kocsiba betörő haramiáktól

adatlap
kiadó **nintendo**
fejlesztő **ead**
platform **ds**
megjelenés **dec. 11.**
multiplayer **2-4**

Link ezúttal vonatozgatva menti meg Zeldát a nagy vezélyből – sztrájk nélkül minden lehetséges!



(jobbra) A mind a két képernyőt betöltő hatalmas főellenfeleket igazi élmény levadászni!

megmentjük az életét. E mellett vadászhatunk ártatlan és igen aranyos nyuszikra is (nem, nem ittam, a Nintendo bevadult). Mindezek miatt azt kell mondanom, hogy a vonatozgatás egy fokkal jobb, mint anno hajózgatni, nem beszélve arról, hogy a zakatolás közben hallható zene eszméletlen jó így, ha másért nem már ezért megérte beállni masinisztának.

A vonatozás mellett teljesen új kellék a pánsíp, ami egyféle varázstárgyként funkcionál. Ha a totemeknél, vagy a szellemtoronyban megszerezzük a kottákat, akkor azokat bárhol felhasználhatjuk. Tárgyakat találhatunk meg, fényt csiholhatunk és hasonló trükkös módokon használhatjuk fel. Az ötlet és a kivitelezés nagyszerű (Wilson utálta, no de mit várhatna az ember attól, akinek zenei ízlés csúcsát a tábortűz-zenék képezik, ergo hallása nincs sok…), de a használata limitált mivel nem nekünk kell rájönnünk arra, hogy mit és hol fújjunk, hanem egyértelmű jeleket kapunk. Sebaj, ettől függetlenül szuper dolog csakúgy, mint a gólem irányítása! Az igazi – bár egyedül játszott – kooperatív élmény nagyon sokat dob a játékon. A dolog lényege, hogy az adott labirintusban meg kell szereznünk a lélekmagvakat, majd egy böhöm nagy páncélos alakot kell hátulról megcsapnunk – ettől a pillanattól kezdve irányíthatjuk azt. Rengeteg logikai és ügyességi feladatot kell megoldanunk a segítségével: használhatjuk pajzsként, elterelhetjük vele az ellenfél figyelmét, külön utakon járva két egymástól távol eső kapcsolót is képesek leszünk együtt megnyomni, de ha kell, pajzsára pattanva átgyalogolhatunk vele olyan területeken ahol Link mondjuk porrá égne. A dolog pazarul működik, a lehetőségek száma hatalmas és bőségesen ki is vannak aknázva. Egyetlen szívfájdalmam az, hogy viszonylag ritkán nyílik lehetőség a behemótok használatára.

A gólem irányítása rém egyszerű: csak meg kell rajzolnunk az útját





Mindezek mellett megmaradtak a már jól bevált játékelemek, használhatjuk a kardot éppen úgy, mint azelőtt, eldobhatjuk a bumerángot, forgószelet kelthetünk és így tovább – minden Zelda-kellék a helyén van rúpiástul, szívdarabkástul. Mindezeket persze csak és kizárólag a stylus és a mikrofon használatával irányíthatjuk, könnyedén, szórakoztatóan. Az ilyen játékoknál érzi az ember igazán, hogy a DS mire képes, hogy miért lett ekkora siker.

NAGY KALAND A KIS KÉPERNYŐN

Ezt a multiplayer-mód kihasználása is jelzi: a sima tárgycsere mellett gyakorlatilag egy külön játékmód is elérhető, amelyben négy, eltérő színű hacukát viselő Link eshet egymásnak. Oké, a harc a drágakövekért megy, de úgyis a többieket fogjuk aljasul lezúzni – már ha találunk ehhez eszközöket, hisz kardozni itt nem lehet. És ami a legjobb, ehhez elég egy példány a játékból, a többiek wifin letölthetik a szükséges adatokat!

Az új Zelda eszméletlenül aranyos, kimunkált és hangulatos játék lett. Okosan felépített, nem túl nehéz, de azért kihívást és a felfedezés örömét nyújtó játék nagyszerű fejtörőkkel, fifikás főellenfelekkel, döbbenetes zenével és a platformhoz képest lenyűgöző grafikával. Vannak persze hibái, felróhatjuk neki, hogy szinte alig változott, hogy ugyanúgy néz ki, hogy ugyanaz a játékmechanika, és hogy unjuk már a rúpiák gyűjtögetését, de jelen sorok írója mindezt nem teszi meg. Mert végre itt egy DS-játék, ami nem okoz csalódást, ami nem egy szép, de üres darab.

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

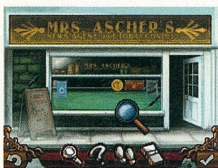
Gyönyörű, hangulatos és végletekig polírozott játék. Több mint 10 óra játékidővel, okos fejtörőkkel és mesés világgal – de nagyon hasonlít elődjéhez…

sasa **8.5**

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Agatha Christie's The ABC Murders

KIADÓ **DREAMCATCHER** FEJLESZTŐ **BLACK LANTERN** PLATFORM **DS**



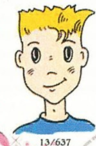
A Nintendo gépére fejlesztett kalandjátékok legalább olyan ütemben szaporodnak, mintha a korai kilencvenes évek PC-s trendjét élnénk újra, ám Laura Bow és Tex Murphy helyett tépett frizurás ügyvédek, portalanított portok és a szemétleöntő maradékai tobzódnak, a mennyiség-minőség meccs állása pedig jelenleg 9:1-re saccolható. A neves krimiíró bajuszos magándetektívjét szerepeltető anyag a hasonló című regényre épül, ami korrekt tartalmat biztosít a játéknak, a ráfércelt köntös mögül azonban kitüremkedik a szőrös pocak is. A logikai feladványok kellően változatosnak mondhatók (kvízjellegű feladatválasztás, titkosírás megfejtése, bizonyíték-keresés), és az audiovizuális körítés is legalább annyira barátságos, mint a kezelés, de Poirot felügyelő labdába sem rúghat Layton professzor vagy Phoenix Wright mellett. ■

TYLER **6.0**

Flips

KIADÓ/FEJLESZTŐ **EA** PLATFORM **BRIGHTLIGHT**

Interaktív mesekönyv-sorozat, gyerekeknek. A háromszavas summázat akár a „jelentős célcsoportra méretezett parasztvakítás" szinonimája is lehetne – de nem az. Mert tényleg interaktív: a lapozgatáson túl lejátszhatjuk a történetben feltűnő hangeffekteket, kvízeket tölthetünk ki, és információkat kérhetünk le a szereplőkről. Mesekönyvek, igen: a sorozatban megvásárolható Eoin Colfer Artemis Flow-ja és Roger Green Percy Jacksonje, de feltűnik a Too Ghoul for School, a Faraway Tree Stories és a Cathy Cassidy is. Gyerekeknek szól – mert bár a néhol túlzásba vitt interaktivitás helyenként gyeplőre fogja a fantáziát, a bájos bónuszok, az olvasógyakorlatként is értelmezhető kvízek feltűnése okán tényleg remek ajándék lehet egy angolul tudó kiskölyöknek. Már csak azért is, mert ettől biztos nem lesz tömeggyilkos... ■



TYLER **8.0**

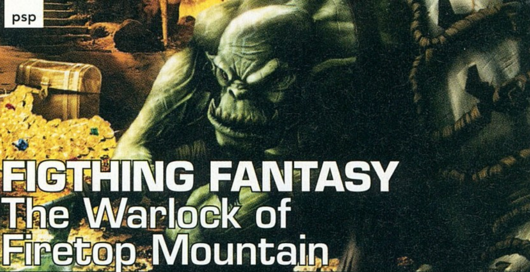
Dragon Ball Z Attack of the Saiyans

KIADÓ **NAMCO BANDAI** FEJLESZTŐ **MONOLITH** PLATFORM **DS**



Nem ez az első eset, hogy szerepjáték-formában látjuk a képernyőről integető Dragonball-hősöket, de az Attack of the Saiyans érthetővé teszi, hogy mi lehet ennek az oka. Az anime töretlen népszerűsége a változatlanság cementje a betonkeverőben, de a játékra jellemző vonások pont az érdeklődés hiánya miatt kerültek a kihalás szélére. Az aprócska labirintusok végigbóklászásához szükséges időt horribilis mennyiségű random harccal nyújtják el. A hardcore RPG-rajongók a harcrendszerben csupán annak kellemes és áttekinthető mivoltát, valamint a kombinációs lehetőségekben rejlő változatosságot díjazhatják, azt már kevésbé, hogy a szereplők testreszabási lehetőségei igencsak soványra sikerültek, akárcsak a tizenkét-tizenöt órás játékidő. A kiadó az ütemterv teljesítése, a játékos pedig az újabb átlagos program mellé húzhatja be a strigulát. ■

TYLER **5.5**



FIGTHING FANTASY
The Warlock of Firetop Mountain

KIADÓ **UBISOFT** FEJLESZTŐ **BIG BLUE BUBBLE** MEGJELENÉS **NOV.** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **2**

Kaland, játék, kockázat – emlék a gyerekkorból. Abból az időből, mikor az asztal körül játszott szerepjátékok listája még kimerült az AD&D-ben, mikor számítógépen a műfaj éppen hogy születőben volt. És mikor a szerepjáték (a titkolt felnőtt-filmek világán kívül) a KJK könyveket jelentette. A téma nagyon hálás, a tomboló retroláz hevében pedig határozottan okos ötlet megpróbálni átcibálni egy teljesen más környezetbe. Feltéve, ha jól sikerül.



A Fighting Fantasy csupán a nevében kötődik ahhoz, amit fel kíván dolgozni: nincs benne sem a sorozatra jellemző szerteágazó történet, sem meglepő helyzetek, sem kiélezett küzdelem. Van helyette középszerű, erősebb pillanataiban még egészen hangulatos szerepjáték. Problémákkal. Sokkal.

Ott van rögtön az irányítás kérdése, a Fighting Fantasyban a barangolás egyáltalán nem problémás, hiszen a d-paddal való mozgás már több ízben is bebizonyította, hogy jó kiegészítője az érintőképernyős kameraállításnak, de mikor a harcra kerül a sor, minden összeomlik, vagy épp lefagy, általában többször is. Egy olyan játék esetében pedig, ahol 98 százalékban ellenfeleket kell ölni, nos, ez eléggé problémás... Elsősorban a mágia használatakor és a fegyverváltáskor, az alsó kijelzőre pakolt ikonokra letekinteni ugyan még nem lenne akkora probléma, de mivel az összecsapások valós időben zajlanak, az érzékelés pontossága pedig a legnagyobb jóindulattal is felemás, sok esély a túlélésre ilyen esetben nincs, szinte sosem sikerül pontosan arra a fegyverre vagy varázslatra ugrani, amire épp szükség lenne, ez pedig sok bosszúságot és még több frusztrációt okoz.



Főleg, mert nincs miért igazán szenvedni. A közel tíz órás történet nem csak, hogy sablonos és unalmas, de semmiféle választási vagy döntési lehetőséget nem kínál – nincsenek elágazások, alternatív útvonalak vagy helyszínek, sőt. Nincsenek érdekes, vagy legalább nem halálosan unalmas NPC-k sem. Ez pedig nem éppen jó alapanyag egy hitelesnek beállított fantasy elkészítéséhez. Főleg, ha maga a világ is logikátlanul felépített, a töménytelen mennyiségű barangolás alatti tájékozódás pocsék, egy bizonyos termet megtalálni, főleg név alapján már-már lehetetlen feladat. Ráadásul a harcok nehézsége is teljesen kiszámíthatatlan, a minden egyes újratöltésnél randomgenerátorral elszórt ellenfelek vagy teljesen szétszórva várják a halált, vagy egyetlen nagy csoportba verődve érkeznek, még a túlélés esélyét is elvéve.

A Fighting Fantasy problémás, nyögvenyelős és rossz próbálkozás. Olyan, amely nem méltó arra, amit fel kíván dolgozni. Ezen szépíteni nem lehet: lapozz hát az utolsó oldalra, mert ez nem az a könyv, amire vágytál.

A Fighting Fantasy unalmas, középszerű és problémáktól hemzsegő szerepjáték, ami csak névlegesen kötődik a legendás Kaland, játék, kockázat könyvekhez. ■

értékelés W — Vándorlás a fantázia világában, lapozgatás és eltérő útvonalak nélkül. Játék kevés kalanddal, de annál több kockázattal. **5.0**



Star Wars Battlefront: Elite Squadron

KIADÓ **LUCASARTS** FEJLESZTŐ **N-SPACE** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **NINCS** MEGJELENÉS **NOVEMBER**

Testvérek egymás ellen – ilyen a Star Wars univerzumban még nem volt (annál inkább fiú apu ellen, illetve fivér-nővér smárolás). Pláne nem egy multiplayer központú Battlefront játékban. Pedig az Elite Squadron DS-en pontosan ezt nyújtja. A második és a harmadik Star Wars filmek közé ékelt, a klónháború idején játszódó Elite Squadronban két klónkatona próbál talpon maradni a galaxisban – kár, hogy senki sem szólt nekik korábban arról, hogy ereikben Jedi vér folyik és pár óra alatt eljuthatnak odáig is, hogy fénykardot forgassanak.

Az Elite Squadronban márpedig ez megtörténik, a hat-nyolc órás történet ugyan statikus képekkel és még annál is unalmasabb, monoton szöveges részekkel bontakozik ki, de a kézikonzolos Star Wars-játékokban hozott átlagszínvonalhoz bőven felér. A játék maga már nem, a DS port nem több felülnézetes, helyenként kifejezetten hangulatos, de amúgy rövid időn belül unalmassá váló akciójátéknál, ahol az ellenfelek életerejének gyors nullára csökkentésén túl összetettebb feladat nem akad.



Leszámítva a járművezetést, az Elite Squadronban viszonylag sokszor lehet látványos jeleneteket megtekinteni egy-egy pilótafülkében, ám amennyire izgalmasak lehetnének a helyzetek, olyan rossz a megvalósítás. Ott van például az X-Wing csata, amely grandiózus körítése ellenére évtizedekkel marad le mindentől a kizárólag a jobb és a bal irányba korlátozott mozgásával, vagy a suhanós száguldás, ahol szó szerint csak akadályokat kell kikerülni, de komolyabban (vagy akár minimálisan) eltérni a kijelölt iránytól egyáltalán nem lehet.

Ezen pedig pláne nem segít az, hogy az Elite Squadron a platform egyik legegyszerűbb és leggyatrább multiplayer módját tudja csak felmutatni, kidolgozatlan deatmatch-el és gyenge űrcsatákkal. A kérdés innentől fogva egyértelmű: miért volt muszáj DS-re is átírni ezt a játékot: PSP-n még elment, de ez így tulajdonképpen egy kiherélt kiadás. ■



értékelés w

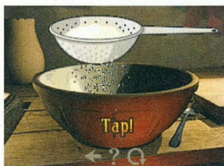
Az Elite Squadron PSP-n sem volt év játéka gyanús, de végletekig butított formájában DS-en sem találja meg a helyét.

4.0

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

A Christmas Carol

DISNEY INTERACTIVE • SUMO DIGITAL • DS



Az új Zemeckis-filmhez hozzácsapott játék pont olyan, amilyenek az efféle hozzácsapások lenni szoktak. Ez mindig függetlenül az alapanyag minőségétől – egy kétszáz dolláros bourbon elfogyasztásától is ugyanolyan gőzölgő kupacot lehet hányni, mint a kannásbortól. A Christmas Carol jóformán egyetlen előnye az, hogy a sztori végigjátszása során megnyíló földbuta minijátékokat (párkeresős kártyajáték, főzőcske, egyujjas zongorázás, érmehajigálás) egy gépen négyen is játszhatjuk. A fejlesztőkhöz pici korukban a Grinch járhatott a Télapó helyett, amiért bosszúból más gyerekek karácsonyát rontanák el ezzel a digitális kútmérgezéssel. A teljes készleten keresztül kéne vonszolni a BSA úthengerét, amelyeket Jacob Marley láncaira kötött felbőszült rénszarvasok vontathatnának... ■

w **3.0**

Touchmaster 3

WARNER INTERACTIVE • MIDWAY • DS



A pedofil-szimulátort idéző címválasztás mögött egy újabb minijáték-gyűjteményel lapul, amik a mennyiséget tekintve már Pelikán Józsefnél is nagyobb hatékonysággal lennének képesek szabályozni a Duna vízállását, ugyanakkor a Warner gondozásában megjelenő anyag ezúttal legalább nem mosta össze a fejemben a „Grath" és az „akasztófa" szavakat. A közel kéttucatnyi minijáték teljesítménye hullámzó, de szerencsére még így is a jó és a közepes között ingadoznak; hosszasan el lehet veszni a dominók, kártyajátékok, flipperek, Bejeweled-klónok, szín- és szókirakók, valamint a labirintusjátékok útvesztőiben. A szórakoztatási potenciálja elvitathatatlan – kipróbálásra ajánlott mindenkinek, aki még nem unja halálosan az efféle válogatásokat... ■

w **7.0**

MX vs ATV Reflex

THQ • TANTALUS • DS



Az első szemkontaktus után boldog nosztalgiával mészároltam le egy kecskét az ősi PC-s Moto Racer oltárán, a kérészéletű egzalált gyönyört azonban hamarosan tartós üvöltözés váltotta fel – ez az elbaltázott irányításnak, a Szaturnusz egyik holdját idéző fizikai modellezésnek, valamint az idegtépő, dongózümmögésre emlékeztető motorzajnak volt köszönhető. A THQ ügyesen érzett rá, hogy a platformfelhozatalban elférne egy DS-es motorverseny, csak hát nem egy fekete lyukkal kellett volna betömni a piaci rést. Mást nem lehet pozitívumként felhozni mellette, mint a puszta létezését, de az önmagában nem erény. Az apácazárdában is van rinocérosz, ha odaviszik, de Hildegard főnővér majd rákérdez, hogy ezzel mégis mi az istent kezdjenek vel, és igaza is lesz. ■

w **4.0**

Imagine Artist

UBISOFT • VIRTUAL TOYS • DS



Yves Guillemot, a Ubisoft elnöke nemrég csalódottságának adott hangot, amiért a Nintendo-platformokra készült játékaik fogadtatása kiábrándítónak bizonyult. Az őszinte részvétet erősen megnehezíti, hogy az Imagine-sorozat tagjairól az emberi faj növényi intelligenciát meghaladó tagjainak inkább a székházostrom jut az eszébe, mintsem a felhőtlen szórakozás. Csalódottság az innenső oldalon: az Imagine Artistot csupán az elkészült rajzok online megosztásának lehetősége, a DSi kamerájának aktív használata, valamint az előregyártott grafikus tömbök beépítése különbözteti meg az ingyen letölthető alkalmazásoktól. Újra feltalált kerék, csinos csomagolásban – fiatalkorúak és/vagy szellemi fogyatékosok sérelmére elkövetett parasztvakítás. Kvittek vagyunk, elnök úr. ■

w **3.0**

A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE FEBRUÁR 11-ÉN JELENIK MEG.

